UWAGA: DO WYGRANIA KONSOLA SONY PLAYSTATION ORAZ GRY

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

5-6/96

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

ULTIMA 9

DUKE NUKEM 3D

ABUSE

DOOMOMANIA

TIPS & TRICKS

STREFA ŚMIERCI

BAD MOJO
DESCENT 2
SHELLSHOCK

NINTENDO 64



NORMALITY

RELACJA Z TARGÓW E3 PATRZ STR. 15

MARK SOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Perzyńskiego 2 01-872 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft polbox.com.pl



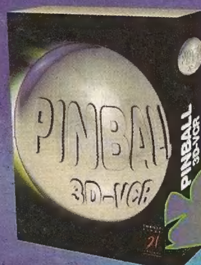
30,-

HELIOSFERA



109.80,-

BATTLEGROUND GETTYSBURG



79,-

PINBALL 3D-VCR

HELIOSFERA

„Heliosfera" to ogromna, dryfująca w kosmosie syntetyczna planeta, wewnątrz której krążą planetoidy-miasta. Akcja gry toczy się na jednej z nich, gdzie młody Norton Axalar rozpoczyna swoją pełną przygód kupiecką karierę. Gra przygodowo-handlowa. Interesująca grafika, doskonała zabawa. AMIGA

DATE GIRL

Propozycja dla dużych chłopców. - Tę dziewczynę widziałeś już wcześniej ale nie miałeś okazji by się z nią umówić czy choćby tylko porozmawiać. Teraz, dzięki „Date Girl", masz taką szansę. Gra dla jednego, samotnego gracza. AMIGA

BATTLEGROUND GETTYSBURG

Trzy przełomowe dni w czasie których ważyły się losy narodu amerykańskiego. „Battleground Gettysburg" to ekscytująca gra militarno-strategiczna, której kanwą jest jeden z najistotniejszych momentów Wojny Secesyjnej. Wspaniała grafika 3-D, żywe mapy i odgłosy pola walki. Wierność faktom historycznym, autentyzm umundurowania i sprzętu wojskowego. Prawdziwa atmosfera dziewiętnastowiecznego pola walki. PC CD-ROM

BATTLEGROUND ARDENNES

Poznaj historię kampanii, która przesądziła o losach Europy. „Battleground Ardennes" to niezwykle interesująca gra strategiczna, oparta na autentycznych dokumentach pochodzących z czasów II Wojny Światowej. Starannie przygotowany materiał historyczny (96-cio stronicowy podręcznik) i ikonograficzny. Akcja gry toczy się na różnych poziomach. Począwszy od sterowania wozem bojowym lub działem altyleryjskim aż do manewrów i przemieszczania całych jednostek wojskowych. Doskonała grafika, animacje i dźwięk. Wybitne walory poznawcze. PC CD-ROM

PINBALL 3D-VCR

Jeden z najlepszych symulatorów bilardu elektronicznego, który dzięki wbudowanemu modułowi zapisującemu pozwala nagrać fragmenty gry, a następnie odtworzyć je z wybraną prędkością. Dziesięć kul bilardowych, cztery trójwymiarowe stoły bilardowe. Doskonała grafika, ścieżka dźwiękowa o jakości CD oraz wiele dodatkowych opcji. Ilość graczy 1-8. PC CD-ROM

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języków obcych, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i średnio zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Duży wybór gier i zabawnych ilustrcji dostarczają ponad 1000 nowych słów i wyrażeń. Pomysłowe ćwiczenia i testy opracowane przez naukowców z Syracuse University gwarantują wysoki poziom wydawnictwa. Dostępne są trzy wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka. PC CD-ROM

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



28,-

DATE GIRL



109.80,-

BATTLEGROUND ARDENNES



98.80,-

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

SALON GIER KOMPUTEROWYCH

WARSZAWA UL. PERZYŃSKIEGO 2 CZYNNY W GODZ. 9-17

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ☎ 663-93-90

ZAPRASZAMY

PORADY, INFORMACJE ☎ 663-93-90

SPIS TREŚCI



PATRZ STR. 12

NOWOŚCI

RECENZJE

OPISY

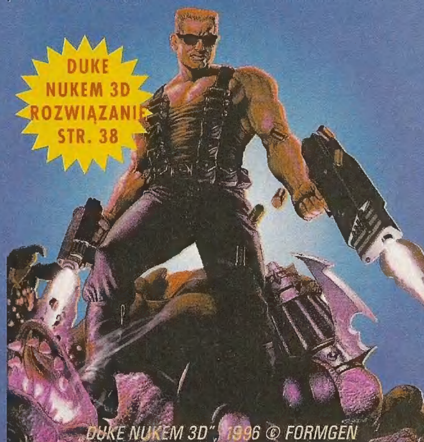
OD REDAKCJI

Rozpoczął się bodaj najmilszy okres w roku, a mianowicie WAKACJE. Wiemy, że nie wszyscy z Was wyjadą na wakacyjną włóczęgę. Nie martwcie się tym, pomyślcie, że i tak jesteście w dużo lepszej sytuacji, niż inni Wasi koledzy, którzy NIE MAJĄ KOMPUTERÓW. A takich jest jeszcze wielu. Będziecie wreszcie mieli czas, aby przypomnieć sobie nieco starsze gierki, ale także poznać nowości. Z rozeznania rynku wynika bowiem, że przysłowiowy „sezon ogórkowy" ominie tym razem branżę gier komputerowych. Dystrybutorzy przygotowali na wakacje dziesiątki ciekawych programów, będzie więc w co się bawić i będzie co opisywać.

Z naszej strony musieliśmy wydać numer łączony 5–6/96 i niestety tak samo będzie z następnym. Za to prawdziwych miłośników gier powinna ucieszyć wiadomość, że na rynek trafił już pierwszy numer polskojęzycznej wersji najpopularniejszego na świecie miesięcznika o grach – PC GAMER. W sprzedaży dostępna jest wersja z płytką CD w cenie 11.95 lub bez niej za 2.95. Kolejny numer „PC GAMERA po polsku" ukaże się już w lipcu.

Oczywiście pojawienie się na rynku nowego tytułu musi wpłynąć na dalsze losy „GIER KOMPUTEROWYCH". Nie martwcie się jednak, bo to z pewnością pomoże naszemu pismu, a nie zaszkodzi. Planujemy daleko idące zmiany w treści i wyglądzie GIER KOMPUTEROWYCH. Jakie? To już niespodzianka. Zostańcie z nami, a nie będziecie żałować.

Wszystkim Czytelnikom życzymy wspaniałych wakacji!



„DUKE NUKEM 3D", 1996 © FORMGEN

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 5/96 (26)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (IV kwartał '96)
Należność (2 x 2.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1996 r.)



targi E3 - str. 12

Firma **OCEAN** przedstawiła na londyńskich targach ECTS swój najnowszy program na konsole PLAYSTATION, SATURN i komputery PC, który wzbudził niebywałe wręcz emocje u zwiedzających.

TUNEL B1





Mowa o super strzelance „TUNNEL B1". Fabuła gry osadzona jest w świecie upadłym, ogarniętym żądzą destrukcji. Twoim zadaniem jest latać po mrocznym tunelu i strzelać do wszystkiego, co się rusza. Gra ma bardzo ładnie wykonaną grafikę 3D, gdzie wrogowie i cele wyglądają niezwykle realistycznie. Jeżeli chodzi o pozostałe szczegóły, to do skończenia mamy 5 scenariuszy z ogromną liczbą misji, a wrogowie mają zaawansowaną inteligencję i już nie będą się sami nadstawiać na celowniki Twych działek. Muzyka płynąca z głośników jest dynamiczna, a została stworzona przez Chrisa Holsbecka. „TUNNEL B1" ukaże się po wakacjach, a jego polskim dystrybutorem będzie firma **Mirage**.







„GEARHEADS" to niezwykle ciekawa gra strategiczna firmy **PHILIPS MEDIA**. Polega ona na tym, że prowadzimy rozgrywkę na planszach, a naszym zadaniem jest przeprowadzić swoje jednostki, w liczbie 21, na stronę przeciwnika, zanim on zrobi to samo. Poruszamy się spychaczami, kurami, jakimiś dziwnymi stworami i jeszcze paroma wybrykami natury. Każda z tych postaci ma jakieś punkty ruchu, życia i siły – od nas tylko zależy, jak je wykorzystamy. Scenerii jest kilka do wyboru — kuchnia, fabryka zabawek i inne. Grafika 3D prezentuje się znakomicie, a animacje to

GEARHEADS

też duża klasa. Przygotowywane są dwie wersje sprzętowe tej gry, na PC i MAC.

Polskim dystrybutorem „GEARHEADS" została firma **IPS COMPUTER GROUP**, która planuje wydać tę pozycję w sierpniu.



Po wakacjach przewidziana jest premiera „TOTAL MANIA" firmy **DOMARK**. Z wyglądu przypomnia nieco „X-COM TERROR FROM THE DEEP", jednak wszystkie postaci oraz budynki są większe i wykonane w trybie SVGA. Fabuła gry przedstawia się następująco: człowiek został niewolnikiem maszyn. Mała grupa ludzi, nazywająca się Mayhem Soldiers, ma zamiar walczyć o wolność i sprawiedliwość. Potyczkę można prowadzić samemu przeciw komputerowi lub połączyć się z kumplem przez modem. Do wy-



TOTAL MANIA

pełnienia jest 20 misji, w których spotkać można 65 rodzajów wrogów. Robimy z nich miazgę, gdyż do dyspozycji mamy 8 ciekawych broni — lasery, wyrzutnie rakiet i materiały wybuchowe. Program został przewidziany dla posiadaczy PC i tylko pod Windows. Powinien się ukazać na sklepowych półkach dzięki firmie **Mirage** — oficjalnemu dystrybutorowi.

ZORK NEMESIS



Nowa super gra przygodowa „ZORK NEMESIS", została stworzona w studiach **ACTIVISION**.

Jest to program oparty na kinowym hicie „ZORK". Tytuł ten jest nazwą baśniowej krainy, w której mamy do czynienia z czarownikami, smokami i innymi magicznymi postaciami. Fabuła dotyczy pewnego zdarzenia: oto alchemicy naszej krainy zostali wymordowani, a uczyniła to tajemnicza postać Nemesis. Naszym zadaniem jest pomścić współziomków, zabijając złoczyńcę, lecz najpierw musimy ocalić duchy czarnoksiężników, które błąkają się po innych wymiarach. Przed nami ogromna liczba komnat do zbadania, a także sporo zagadek do rozwiązania. Podróżować będziemy po pięciu światach, główny bohater potrafi obracać głową, a zdjęcia do gry kręcone były z udziałem kilkunastu aktorów.

Gra prezentuje się bardzo okazale. Zawiera super grafikę 3D w podwyższonej rozdzielczości i niesamowity wręcz klimat. Będzie także nieco drastyczna, ale czym to się objawia, jeszcze nie wiemy. Muzyka także powinna być mocnym punktem programu, a tworzona jest przy użyciu najnowszych technik cyfrowych. Zapowiada się więc kolejny, ogromny hit!

Dystrybucja **Techland**.

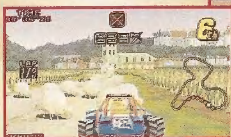


WORLD RALLY FEVER

Firma **OCEAN** zapowiada wydanie nowej gry zręcznościowej „WORLD RALLY FEVER". Będą to wyścigi samochodzików w stylu japońskich kreskówek —



MANGA. Autorzy przygotowali dla nas 16 różnych torów i 8 kierowców do wyboru. Każdy z nich ma swój własny niepowtarzalny charakter i styl jazdy. Dzięki animacji 60 klatek na sekundę otrzymaliśmy niewiarygodną wręcz grafikę, która może powalić na kolana swoją szczegółowością, dokładnością i kolorystyką. Również muzyka i efekty dźwiękowe powinny być mocną stroną tej gry. Jej polskim dystrybutorem, jak i wszystkich produktów OCEAN, jest firma **Mirage**.





OLIMPIC GAMES COLLECTION

Na targach ECTS odbyła się premiera dwóch nowych, gier sportowych „OLIMPIC GAMES" i „OLIMPIC SOCCER" firmy **US GOLD**. Tytuły nie są przypadkowe, wiadomo bowiem, że za około 2 miesiące w Atlancie odbędą się igrzyska olimpijskie. Jeden z programów poświęcony został tylko piłce nożnej, drugi zaś obejmuje już większy wachlarz konkurencji, takich jak lekka atletyka (kilkanaście dyscyplin) czy pływanie. Obydwa tytuły zostały bardzo szczegółowo opracowane, ogromny zaś nacisk położono na stronę graficzną, która została przygotowana na stacjach Silicon Graphics — doprawdy robi wrażenie. Gry oprócz tego charakteryzują się dużym realizmem i dynamiką, co powinno być ogromnym plusem. Powstaje kilka wersji sprzętowych, m.in. na PC, PLAYSTATION, SATURN i 3DO. Pozycje te ukażą się już niebawem, a spodziewać się jeszcze możemy kolejnych z olimpijskiej serii. Będą to „MULTI SPORTS" i „OLIMPIC BASKETBALL". Dystrybutorem tych wszystkich tytułów na polskim rynku będzie firma **Mirage**.





ABSOLUT ZERO

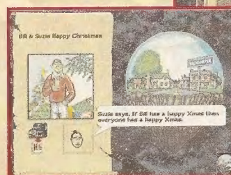
„ABSOLUT ZERO" jest grą akcji, wydaną przez brytyjską firmę **DOMARK**. W strzelance tej mamy możliwość zasiadania za sterami jednej z 7 maszyn, a do naszej dyspozycji oddano 15 różnych rodzajów broni. Przed nami tuziny misji do spełnienia, a gdy to się uda, to czeka na nas zasłużona nagroda. Gra prezentuje się bardzo dobrze. Jej grafika została wykonana na stacjach Silicon Graphics, a całość sprawia wrażenie, jakby była opracowywana na konsolę PLAYSTATION. Niestety, tak nie jest. O ile nam wiadomo, pojawią się tylko dwie wersje: na PC i Maka. Pomiędzy misjami oglądać można fajne filmiki, a dodatkowym atutem jest muzyka z krążka CD, pełna świetnych efektów dźwiękowych i odgłosów. Grę tę na naszym rynku będzie dystrybuowała firma **Mirage**.

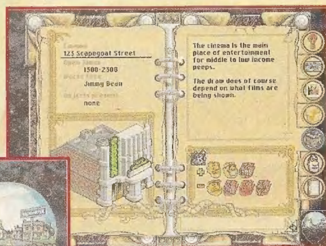


CITIZENS



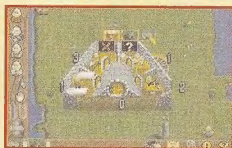
Niedawno zapowiadaliśmy grę o tematyce dość nowatorskiej, mianowicie o życiu po śmierci — mam na myśli „AFTERLIFE". Dziś ponownie zajmiemy się tym zagadnieniem, gdyż niebawem ukaże się program „CITIZENS: BACKWATER AFFAIRS" wydany przez **MICROPROSE**. Główny bohater ginie w wypadku samochodowym, a przeznaczenie kieruje go do nieba, gdzie ma zaszczyt zostać aniołem. Nie będzie jednak prowadził sielskiego życia, gdyż dostaje nakaz opiekowania się miasteczkiem Backwater, opanowanym przez diabły. Gra ta bardzo przypomina „SIM TOWN", jednak zamiast budowania, musimy dbać o ludzi, aby nie zeszli na złą drogę. Obserwujemy więc mieszkańców w ich zajęciach, wiemy co czują i o czym myślą. Faktem jest, że posiadamy nieco ograniczoną moc, lecz wszystko może zadowolić naszych podopiecznych, nawet mała zmiana pogody. Gra ta ukaże się w lipcu, a jej dystrybutorem na naszym rynku będzie **IPS**.





Gra jest nową propozycją firmy **ATARI** dla wszystkich miłośników strategii. W grze tej wcielasz się w postać władcy – boga gromady śmiesznych ludków, bardzo ruchliwych, nieustannie gdzieś wędrujących, a Twoim zadaniem jest zadbać o należyty rozwój cywilizacyjny — rozbudowywać wioski, wynajdywać nowe technologie oraz walczyć ze wszystkimi wrogami. Gra jest bardzo zabawna i czasami może przypominać „THE SETTLERS". Przed nami 100 poziomów o zróżnicowanym poziomie trudności i 5 światów. Autorzy twierdzą, że niemożliwe jest poprowadzenie rozgrywki dwa razy w

BALDIES



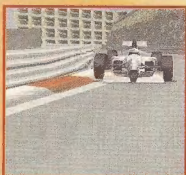
ten sam sposób, że zawsze znajdą się jakieś ukryte niespodzianki, dodatkowe levele itp. Grafika jest bardzo przyjemna dla oka, kolorowa i zachęcająca do dalszej zabawy. Dla maniaków przewidziano możliwość gry przez modem i sieć. „BALDIES" powinni się ukazać w czerwcu, niestety tylko na komputery PC. Oficjalnym dystrybutorem tego programu jest firma **Mirage**.



„GP2" firmy **MICROPROSE** jest najnowszą symulacją wyścigów Formuły 1. Program ten bardzo wiernie oddaje realizm i wszelkie aspekty prowadzenia wyścigowego bolidu. Zabawa może się toczyć na 16, wspaniale wyglądających torach, których przeje-

F1 GRAND PRIX

chanie niejednokrotnie będzie wymagało od nas poświęcenia, determinacji i skupienia. Dodatkowymi przeszkodami będzie zmienna pogoda, zużywające się opony, a przede wszystkim świetnie jeżdżący przeciwnicy. Grafika została dobrze dopracowana, a obraz z trasy przekazywany jest przez kilkanaście kamer. Również efekty dźwiękowe robią wrażenie: pisk opon, ryk silników — to gwarancja pełnej satysfakcji dla maniaków wyścigowego szaleństwa. Gra zostanie wydana przez **IPS** gdzieś w okolicach lipca, a jedynymi szczęśliwcami, którzy sobie w nią pograją, będą właściciele PC.





Na czerwiec przewidziana jest premiera drugiej części gry „MEGARACE" firmy **MINDSCAPE**. Podobnie jak w pierwszej, będziemy jeździli sobie różnymi pojazdami i strzelali do przeciwników. Nowością jest natomiast kilka nowych samochodów, torów, broni — wyrzutni





rakiet, min itp., a także zwiększona ilość efektów specjalnych, takich jak: odgłosy zderzeń i bardziej realistyczne wypadki. Grafika programu jest 3D, a wszystkie pojazdy są w pełni renderowane. „MEGARACE 2" jest pozycją przygotowywaną na PC i PLAYSTATION. Wydaje się, że bardziej efektowną wersją będzie ta na konsole. Dystrybucja firma **DMG**.



MEGARACE 2



Po wakacjach, dzięki firmie **IPS Computer Group**, powinna na nasz rynek trafić najnowsza gra wydana przez **Virgin** – „CYBERIA 2 – RESURRECTION", jak łatwo się domyślić, druga część słynnej „CYBERII" firmy Virgin. Oczywiście nowa wersja ma być pod każdym względem lepsza od oryginału, na przykład animacje 3D stworzono przy użyciu systemu Tracker firmy Xatrix – tego samego, który wykorzystano w filmach „Toy Story" i „Batman Forever". Zwolenników dobrych gier action-adventure chyba nie trzeba będzie długo zachęcać do zakupu „CYBERII 2".





CYBERIA 2



„OFFENSIVE" jest grą strategiczną, łączącą w sobie elementy takich zacnych tytułów, jak „SIM CITY", „CANNON FODDER" i „DUNE2". Jeżeli dodamy do tego kilka innych pomysłów i scenariusze z II Wojny Światowej, to otrzymamy pełny obraz nowego produktu firmy **OCEAN.** Nie jest istotne czy planujesz Lądowanie w Normandii, czy Bitwę nad Bugiem – musisz jedynie tak pokierować swymi wojskami, by wygrać całą wojnę. Niby proste, a jednak nie wystarczy tylko walczyć. Musisz także zadbać o odpowiednie wyposażenie, broń, żywność i podnosić morale swych żołnierzy, gdyż niezadowoleni stają się tylko mięsem armatnim, po prostu są do niczego. Gra została przedstawiona w perspektywie izometrycznej, ma ładną i szczegółową grafikę oraz niezłą ścieżkę muzyczną. Dzięki systemowi 3x Zoom



mamy możliwość patrzenia na teren działań wojennych z trzech różnych ustawień kamery. Rozgrywka jest przeplatana autentycznymi ilustracjami i wycinkami gazet z tamtego okresu. Autorzy przygotowują wersje na komputery PC oraz na konsole: PLAYSTATION i SATURN. Gra powinna się ukazać w maju, a jej polskim dystrybutorem będzie firma **Mirage**.

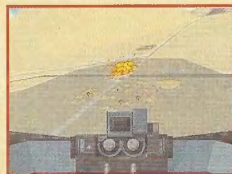


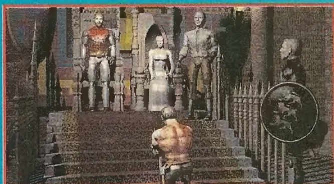
OFFENSSIVE



HIND

W czerwcu przewidziane jest wydanie najnowszego symulatora firmy **DIGITAL INTEGRATION** o tytule „HIND". Gra ta będzie oddawała rzeczywiste zachowanie się śmigłowca rosyjskiego Mi-24 Hind-E, zarówno w lotach zwiadowczych, jak i podczas działań wojennych. Jesteśmy pilotem, który ma za zadanie wykonać kilkanaście różnorodnych misji na trzech wojennych arenach – w Korei, Kazachstanie i Afganistanie. Śmigłowiec nasz jest doskonale wyposażony w różnorodne rodzaje broni: karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet i bomb napalmowych. Ciekawostką jest, że autorzy przewidzieli możliwość współdziałania tej gry przez modem z innym bardzo ciekawym tytułem, a mianowicie z „APACHE LONGBOW". Dystrybucją tej pozycji na polskim rynku zajęła się prężnie działająca Hurtownia Oprogramowania **USER**, która przewiduje wydanie jej równolegle ze światową premierą. Program przeznaczony będzie dla posiadaczy PC.





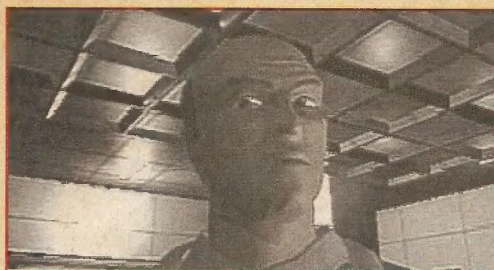
„Chronicles of the Sword" firmy Psygnosis jest drugą (po „Riddle of Master Lu") grą, która ma tak dopracowaną grafikę. Jednak produkt **Psygnosis** pod wieloma względami jest o wiele bardziej dopracowany. Akcja „Chronicles of the Sword" dzieje się w średniowieczu: król Artur, zamek Camelot, rycerze Okrągłego Stołu, itp. Cała gra została wyrenderowana i zrobiona w rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach. Zawiera mnóstwo wspaniale dopracowanych filmików (bez udziału aktorów) oraz muzykę, stwarzającą niepowtarzalny klimat. Dodatkowym atutem gry jest to, że będzie działać pod DOS-em.

Od czerwca gra dostępna jest dzięki firmie **CD-Projekt**.





CHRONICLES OF THE SWORD





D Miłośnicy gier w stylu „7th Guest" i „11th Hour" mają nowy kąsek, utrzymany w podobnym stylu i o wiele bardziej nasycony atmosferą grozy. Gracz wciela się tu w dziewczynę, córkę naukowca, która próbując zgłębić tajemnicę morderczego szału jaki ogarnął jej ojca, trafia do dziwnego świata w innym wymiarze. O ile atmosfera jest w tej grze ciekawsza niż w jej poprzedniczkach, to zadania są o wiele prostsze – czasami przypominają wręcz zwykłą przygodówkę. Gra nosi prosty tytuł „D", a wydana została przez firmę **Acclaim**. Na naszym rynku dostępna będzie od czerwca, a jej dystrybutorem będzie firma **CD Projekt**.

HOUNTED HOUSE

W sierpniu ma trafić do sprzedaży program o swojsko brzmiącym tytule „Jan Pienkowski - Haunted House"firmy **PHILIPS MEDIA**. Ma to być komputerowa wersja popularnych na Zachodzie rozkładanych książeczek dla dzieci. Choć tytuł zapowiada „Dom, W Którym Straszy", to z programu spokojnie mogą korzystać nawet czterolatkowie. Co więcej, korzystanie z programu jest nawet zalecane dla maluchów, gdyż w trakcie zabawy dzieci mimowolnie wchłaniają treści edukacyjne zręcznie ukryte przez autorów programu. „Haunted House" na naszym rynku ma również pojawić się w sierpniu, za sprawą firmy **IPS**.



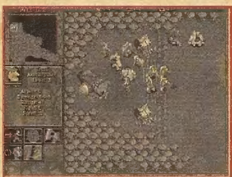
Wyobraźmy sobie „Dooma", ale takiego, w którym nie gania się na piechotę, tylko jeździ czołgiem. Chcielibyście pograć w taką grę? Jasne! A chcielibyście pograć w grę, w której gra się w taką grę? Jeśli tak, to wkrótce będziecie mieli możliwość. Firma **Psygnosis**, ta sama, która swego czasu porzuciła Amigę dla Playstation, teraz ponownie zmienia barwy (być może chwilowo) i proponuje właśnie taką grę na PC. Wbrew pozorom „Doom" w wieżyczce czołgu wcale nie jest łatwiejszy niż „piesza" wersja. Trzeba pamiętać choćby o ograniczonej zwrotności, o możliwości utraty równowagi przy złym najeździe na przeszkodę itp. Gra nosi tytuł „ASSAULT RIGS", a w Polsce będzie rozprowadzana od czerwca przez firmę **CD Projekt**.



ASSAULT RIGS

WARCRAFT 2: EXPANSION DISK







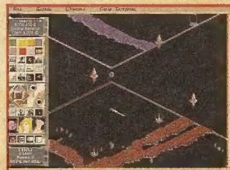
Wszyscy posiadacze gry „WARCRAFT II – Tides of Darknes" będą już wkrótce uzupełnić ją o nowe scenariusze. Ukazał się już bowiem dysk uzupełniający do tej gry „WARCRAFT II – Beyond The Dark Portal". Okazuje się, że samo zniszczenie tajemnej bramy w grze oryginalnej nie zabezpieczyło świata Ludzi przed inwazją Orków, trzeba się więc udać przez Portal Ciemności do nowych, niezbadanych krain i tam wytępić plugawą hordę. Dysk scenariuszowy dostarcza 50 nowych map oraz pewne mechanizmy, które znacznie poprawiają jakość animacji 3D. Dysk scenariuszowy dostępny będzie u nas już w czerwcu – za sprawą firmy **CD-Projekt**.

AFTERLIFE

Takiej gry jak „AfterLife" jeszcze nie było. Jest to gra o życiu po śmierci, w wydaniu strategicznym. Jest to mieszanka dwóch gier „Populousa" oraz „Sim City". Jak zapowiada jej autor – Mike Stemmle („Sam & Max") – w „AfterLife" trzeba będzie samemu dojść, jak odnieść sukces. W „AfterLife" masz pod swoją opieką niebo i piekło, o każde z nich musisz odpowiednio zadbać, tak aby nie zbankrutowało!

Budujesz drogi, rzeki oraz różne dziwne budynki, takie jak np. teleporty. Oczywiście każda, nawet najmniejsza, postawiona przez Ciebie rzecz odpowiednio kosztuje. Wszystkie nowe dostawy ludzi musisz odpowiednio ulokować, przy czym ludzi wierzących w reinkarnację musisz w innej postaci odsyłać na Ziemię przez specjalne teleporty. Nie możesz doprowadzić do sytuacji, w której zdarzy się, że piekło leży odłogiem, a w niebie robi się zbyt ciasno. Musisz zawsze znaleźć kilku ochotników, którzy by z przyjemności zasili szeregi demonów. Możesz również wywoływać różnego rodzaju zagłady, zsyłając na piekło lub niebo ognisty deszcz, dzięki czemu zmniejszysz liczbę ludzi oraz budynków. W dokładnym ocenieniu sytuacji pomogą Ci statystki, które zawsze będą Cię informowały na bieżąco o Twoich dwóch światach. Nowy produkt **LucasArts** będzie pracował jedynie pod Windows 95.





CHAOS OVERLORDS

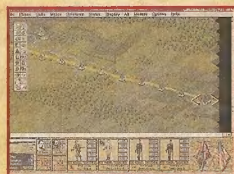
W mieście panuje chaos, gangi władają ulicami, a szefowie pięciu różnych mafii toczą walkę o panowanie nad miastem. Czy to Chicago lat 20. – nie, to „CHAOS OVERLORDS", nowa gra strategiczna wydana przez **US Gold**, która za sprawą firmy **Mirage** trafi w czerwcu na polski rynek. Gracz jest tu szefem szóstej mafii, który musi zwalczyć pięciu konkurentów, bo przecież Miasto jest jego własnością. Zadanie trochę nietypowe jak na grę strategiczną – trzeba wynajmować gangi, handlować na czarnym rynku, przekupywać gliniarzy, zdobywać forsę i przede wszystkim niszczyć każdego, kto stanie na drodze. Akcja toczy się w roku 2050, więc nic dziwnego, że w wojnie gangów używane są na przykład wyrzutnie rakietowe i kevlarowe pancerze.





BATTLEGROUND

Firma **EMPIRE** przygotowuje coś specjalnie dla miłośników strategii. Będą to tytuły pochodzące z nowej serii „BATTLEGROUND". Pierwszy z nich zatytułowany jest „BATTLEGROUND ARDENES", a drugi „BATTLEGROUND GETTYSBURG". Obydwa są do siebie bardzo podobne, więc będziemy o nich mówić jak o jednym. Działania wojenne prowadzimy na polach heksagonalnych, wiernie oddających tamte czasy, zarówno pod względem geograficznym, jak i militarnym. Grafika jest bardzo dobra, wszystkie tereny są ręcznie namalowane. Do wyboru mamy sporą liczbę scenariuszy, możemy także wybierać, od którego dnia potyczki chcemy zaczynać rozgrywkę. Możemy np. opuścić sobie dzień pierwszy lub drugi, a bitwę kontynuować od dnia trzeciego. Autorzy twierdzą, że komputer nie będzie już taki głupi, jak zwykle, lecz będzie się odznaczał pewną dozą inteligencji. Dodatkowo przewidziano możliwość gry przez modem, lub sieć, a także doskonały i bardzo poręczny help. Żeby zagrać w którąś z tych pozycji, będziemy potrzebowali co najmniej komputera 386 z 4 MB RAM (lepiej 8 MB), jednomegowej karty graficznej, napędu CD oraz systemu Windows. Gry te powinny być dostępne już niebawem za sprawą firmy **Marksoft**, która jest oficjalnym dystrybutorem EMPIRE na Polskę. Na koniec ciekawostka, trwają prace nad kolejnymi tytułami z serii „BATTLEGROUND".





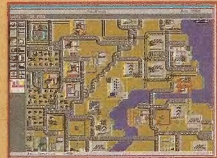


Nareszcie mamy w Polsce autoryzowanego dystrybutora programów firmy **Maxis**! Początkującym w tej branży trzeba przypomnieć, że firma Maxis zasłynęła serią nietypowych programów, w których celem gracza było BUDOWANIE, a nie niszczenie. Pierwszym i najsłynniejszym z tych programów był „SIM CITY", a po nim poszły następne. Obecnie firma IPS Computer Group podjęła współpracę z firmą Maxis i wszystkie ważniejsze produkty Maxisa trafią w końcu legalnie na nasz rynek. Na początek, jeszcze w lipcu, IPS zapowiada wydanie pięciu starszych, klasycznych już tytułów – „SIM CITY", „Sim Earth", „Sim Farm", „Sim Ant" i „A-Train". Wszystkie programy wyposażone będą w polską instrukcję obsługi. To jednak dopiero początek – już od jesieni **IPS** zapowiada regularne wydawanie najnowszych, podobno rewelacyjnych produkcji firmy Maxis.

MAXIS W POLSCE!







CRUSADER NO REGRET



Moda na wydawanie dodatkowych misji do uznanych gier dosięgła także produkcję **Origin**, „CRUSADER - NO REMORSE". Zapowiadana na wrzesień druga część znakomitej strzelanki, będzie zatytułowana „CRUSADER - NO REGRET" i na pewno stanie się niewątpliwym hitem.

Przede wszystkim otrzymujemy 10 nowych misji, wzbogaconych o kilka ciekawych i całkiem nowych terenów. Zabawę zaczynamy w punkcie, gdzie zakończyliśmy poprzednią rozgrywkę. Znów poruszamy się po kolonii kosmicznej, bardzo ściśle pilnowanej przez niezwykle niebezpiecznych wrogów. Rozwalać ich możemy na różne sposoby, gdyż oprócz starszych rodzajów broni, jesteśmy szczęśliwymi posiadaczami kilku nowych, rewelacyjnych giwerek. Możemy zamrażać wrogów, roztapiać ich i rozwalać na tysiące kawałeczków, a wszystkie te metody ubarwione są spektakularnymi efektami. Misje są naprawdę trudne, wykazać się będziesz musiał więc małpią zręcznością, a także precyzją żółwia. Na swojej drodze napotkasz też mnóstwo łamigłówek i pułapek, które na pewno ograniczą Twoje ruchy. Grafika gry będzie oczywiście w SVGA, jednak dźwięk ulegnie znacznej poprawie - opracowano 16 bitową ścieżkę dźwiękową z efektem stereo i surround.



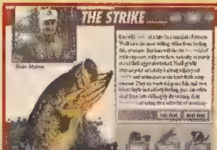
Gra będzie dystrybułowana przez **IPS** już na jesieni, prawdopodobnie we wrześniu, tylko na komputery PC.

PRIVATER THE DARKENING



Firma **Origin** wprowadziła właśnie na rynek grę „PRIVATEER – THE DARKENING", szeroko reklamowaną jako Pierwszy Europejski Film Interaktywny. Gracz ma tu około 20 typów statków do dyspozycji, kilkaset odmiennych lokacji i kilkaset misji o najróżniejszym charakterze – m.in. zwiadowcze, eskortowe, obronne, transportowe. Gra jest już również dostępna na rynku polskim, dzięki firmie **IPS**.

Tym razem **Sierra** wymyśliła grę, dzięki której możesz wcielić się w postać wędkarza. Zanim rozpoczniesz łowienie ryb będziesz musiał się trochę namęczyć, aby skompletować odpowiedni sprzęt: wędki, żyłki, przynęty (których jest prawdziwe zatrzęsienie), spławiki, itp. Oprócz doboru sprzętu, będziesz mógł wybrać jezioro, strumień oraz miejsce, w którym będziemy łowić: z brzegu czy wprost z np. wody ukryty w trzcinach. Zapowiada się całkiem niezła zabawa, a oprócz rywalizacji z komputerem, programiści przewidzieli możliwość współzawodnictwa z kumplem. Gra będzie działać pod Windows 3.1 i 95.



TROPHY BASS

PRZEGLĄD WAŻNIEJSZYC

opracowanie Tomasz Jarzębowski

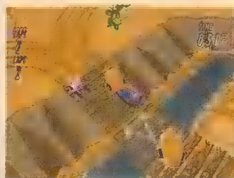


MINDSCAPE

Firma **Mindscape** zapowiada:

■ **„SLAYER"** jest grą na konsolę **PLAYSTATION**, przypominającą trochę charakterem **„DOOM-a"**. Różni się jednak od niego tym, iż nie jest to tylko zwykła strzelanka. Przed nami wiele poziomów, pełnych stworów, smoków, pułapek i zagadek, które należy rozwiązać. Pozycja ta ukaże się już w czerwcu.

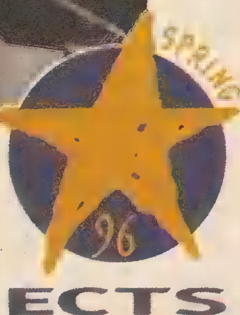
■ **„SUPERSONIC RACERS"** to zwariowane wyścigi, w których na ponad 30 torach możemy się oddać szaleńczej zabawie. Grafika programu jest rysunkowa, w pełni teksturowana i prezentuje się bardzo okazale. Również dźwięk jest mocną stroną tej gry — słyszymy piski opon, odgłosy silników i wiele innych. Program powinien się pojawić we wrześniu, [redacted] przeznaczony jest na konsolę **PLAYSTATION**.





■ **„STEEL HARBINGER"** jest grą łączącą w sobie elementy przygodówki i akcji. Przenosi nas w rok 2069, kiedy kosmici dokonują inwazji na naszą planetę. Twoim zadaniem jest stawić im czoła, a do dyspozycji masz dzielnego wojownika i super uzbrojenie. Pozycja ta przygotowywana jest na **SONY PLAYSTATION**, a termin jej premiery to sierpień.

■ **„DREAM 18"** to z kolei propozycja dla miłośników golfa. Do wyboru mamy kilka krajobrazów takich jak: Hawaje czy Japonia, kilkanaście pól i całą masę sprzętu — kijów, piłeczek i innych gadżetów. Na rynku pojawią się dwie wersje tej gry: na **PC** i **PLAYSTATION**. Termin dokładnie nie sprecyzo-



[redacted] poprzednim numerze znalazła się relacja „na gorąco" z wiosennej edycji Targów ECTS [redacted] Londynie. Teraz przyszedł [redacted] spokojne przedstawienie oferty ważniejszych firm biorących udział [redacted] tej znanej imprezie.

ECTS '9



US GOLD

Oferta **US GOLD** może nie jest zbyt obszerna, lecz tytuły, które przedstawiamy powinny niebawem stać się prawdziwymi hitami. Oto niektóre z nich:

■ **„ORION BURGER"** – jest szaloną przygodówką, której akcja rozgrywa się w kosmosie, na wielu planetach. Bohater musi ocalić świat przed wszystkożernymi ufoludkami. Gra opracowywana jest na komputery **PC**.

■ **„LINKS THE SERIES"** – to oferta dla miłośników golfa. Stary tytuł powraca w nowej oprawie, z lepszą grafiką SVGA, mnóstwem pól i innych ciekawych opcji. Będą dwie wersje, na **PC** i **MACa**.

■ **„JETFIGHTER III"** — super symulator na **PC**, w którym do perfekcji dopracowano grafikę – SVGA i interface obsługi (podobno najłatwiejszy sposób sterowania samolotem). Ciekawostką może być to, że program zawiera ponad 2 miliony mil kwadratowych scenerii!





Oprócz wymienionych tytułów, US GOLD zaprezentował ponadto, opisywane wcześniej w GK: **„WITCHAVEN 2"**, **„CHRONOMASTER"** i **„DUKE NU-[redacted] 3D"**. W zapowiedziach piszemy także o **„OLIMPIC GAMES"**, **„OLIMPIC SOCCER"** i **„CHAOS OVERLORD"** – pozycjach nowych, które swą premierę będą miały już niebawem.

Dystrybucją opisanych wyżej programów zajmie się warszawska firma **[redacted] SOFTWARE**.

DOMARK

Ta firma znana głównie ze świetnych menedżerów piłkarskich, z których kilka nowych tytułów pojawiło się właśnie na Targach. Oprócz tego zaprezentowanych zostało parę fajnych gierek z innych dziedzin.

■ **„CHAMPIONSHIP [redacted] 2"** — pod tym szyldem ukażą się na razie menedżery trzech lig europejskich: hiszpańskiej, belgijskiej i holenderskiej. Jak zwykle możemy być spokojni o dobrą oprawę graficzną, sporą ilość opcji i szczegółów, a przede wszystkim o grywalność, z której produkty DOMARKU są słynne. Termin wydania: już powinny być. Komputery – PC i AMIGA.

■ **„DEATHTRAP DUNGEON"** – będzie przygodówką 3D, przypominającą nieco

wany, coś w okolicach września i października.

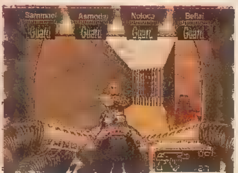
• **„LEGO TOYS COME TO LIVE"** jest chyba najciekawszą propozycją **MINDSCAPE**. Oto zabawki naszego dzieciństwa, fantastyczne klocki **LEGO** doczekały się gry! Jest to zręcznościówka, w której musimy odnaleźć złoczyńcę. Postać ta zrobiła wiele złego światu z klocków i zamierza czynić



to dalej. Trzeba go powstrzymać. Gra ukaże się na **PC** i [redacted] na przełomie jesieni i zimy tego roku.

Z pozostałych tytułów pojawiających się na targach, można wymienić **„SU-27 FLANKER"**, **„WARHAMMER"** i **„SILENT HUNTER"**. Pisaliśmy już na ten temat, więc celowo nie zamieszczamy o nich informacji w tej relacji.

Dystrybucja w Polsce – firma **DIGITAL MULTIMEDIA GROUP**.



GREMLIN

Brytyjski **GREMLIN** należy do czołówki producentów gier. Oto propozycje tej firmy na tegoroczne lato i jesień:

▪ **„EURO 96"** jest kolejną propozycją z serii Actua Sports. Bardzo przypomina swoją poprzedniczkę **„ACTUA SOCCER"**. Zastosowano tu również grafikę 3D, pełny komentarz sprawozdawcy sportowego, mnóstwo opcji i statystyk. Gra ta przygotowywana jest specjalnie z okazji Mistrzostw Europy, które odbędą się już niebawem w Wielkiej Brytanii. Program ukaże się na [redacted] i **SEGĘ SATURN**, a data jego premiery, to koniec maja lub początek czerwca.

▪ **„LOADED"** – strzelanka o unikalnej grafice, 15 poziomach pełnych wrogów, zagadek do rozwiązania i ukrytych pomieszczeń. Możesz wcielić się w postać jednego z sześciu bohaterów, a do swojej dyspozycji masz bardzo duże pistoleciki, które potrafią zrobić ogromne BUM! Gra ta ukaże się na **SATURNA** i **PLAYSTATION** już pod koniec czerwca.

▪ **„ACTUA GOLF"** – znów coś z serii Actua, tym razem golf. Nie jest to jednak jakaś tam sobie gierka, ale niezwykle rzeczywisty program, w pełni oddający realia tego sportu. Super grafika 3D, pełny komentarz, możliwość wyboru wielu pól, kijów, rodzaju uderzenia — wszystko to sprawia, że produkcja **GREMLINA** może się stać naprawdę super hitem. W **„ACTUA GOLF"** będą mogli zagrać prawdopodobnie już w czerwcu posiadacze **PC**, **PLAYSTATION** i **SATURNA**.

▪ **„REALMS OF THE HAUNTING"** jest przygodówką, horrorem i filmem interaktywnym. Ma setki lokacji, w których napotkać można znakomicie renderowane postacie. Przed Tobą ponad 2 godziny samego filmu oraz niezwykle ważna misja do spełnienia — musisz uratować świat przed siłami ciemności. Wyzwania tego podjąć się już będziesz mógł na jesieni, pod warunkiem, że jesteś posiadaczem **PC**.

▪ **„FRAGILE ALLEGIANCE"** jest strategią o podboju kosmosu i odkrywaniu nowych światów. Twoim zadaniem jest czuwanie nad odpowiednią kolonizacją danych obszarów, troska o mieszkańców nowych kolonii, ich obrona przed obcymi rasami i jak najlepszy rozwój swej placówki. Gra prezentuje się bardzo okazale, ma wiele opcji, m.in. możliwość gry w sieci i przez modem. Powinna ukazać się w czwartej dekadzie roku na komputery **PC**.



▪ **„HARDWAR"** to symulator na **PC** i **PLAYSTATION**, który będzie dostępny na rynku jesienią tego roku. Jesteś pilotem niezłej maszynki, latasz sobie i zarabiasz na chleb. Od Ciebie tylko zależy czy będziesz przemytnikiem, czy uczciwym obywatelem, wożącym ludzi i towary. Z biegiem czasu staniesz się sławny, a co za tym idzie – będziesz mógł



podnieść ceny za świadczenie wszelkich usług. Może zarobisz na nowy statek, a może na coś innego! Sam decyduj! Gra ukaże się dopiero jesienią, a przeznaczona będzie na **PC** i **PLAYSTATION**.

▪ **„SANDWARRIORS"** to gra, która przenosi nas w rok 6225, gdy Ziemia przypomina jedną wielką pustynię, a o dominację nad nią walczą dwa Domy: Osirisów i Setów. Będąc pilotem nowoczesnego myśliwca, masz za zadanie wypełnić wiele misji, a zwycięstwo będzie oznaczało, że planeta jest Twoja. Program odznacza się niezwykle dbałą w szczegóły grafiką 3D, która przeplatana jest filmikami wideo. Tytuł ten przeznaczony jest dla posiadaczy **PC**, [redacted] powinien trafić do sprzedaży jesienią tego roku.

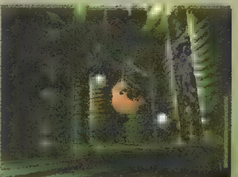
Dystrybucję w Polsce programów firmy [redacted] prowadzi **LICOMP**.

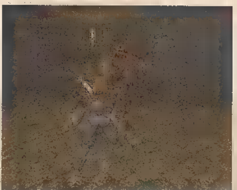


96

klimatem **„STONEKEEP"**. Będziemy poruszać się po świecie pełnym smoków, orków, zombie i innych fantastycznych postaci — w sumie ponad 55 rodzajów. Ma to być szlagierowy produkt tej firmy, gdyż wcześniej nic takiego nie powstało w jej studiach. Gra ma się ukazać we wrześniu tego roku, a przygotowywana jest na PC.

• **„TOTAL MANIA"** – jest z kolei strategią przypominającą **„UFO"**, **„SYNDICATE"** i **„CRUSADER NO REMOSE"**. Naszym zadaniem jest kontrolować elitarne jednostki cyborgów, wyposażać je w najnowsze osiągnięcia przemysłu zbrojeniowego oraz wysyłać, aby walczyły o wolność i sprawiedliwość. Gra zawiera ponad 20 misji, grafikę SVGA i 65 różnych wrogów do rozwalenia, [redacted] powinna się ukazać pod koniec maja, tylko na PC.





▪ **„CRIMEWAVE"** – to strzelanka na konsolę **SATURN**. Jest to dość ciekawa propozycja, w której jeździmy śmiesznymi, małymi, ale niezwykle bogato uzbrojonymi samochodzikami i strzelamy do innych pojazdów. Dość szczegółowa grafika, renderowane auta i teksturowane tła będą ogromnym atutem tej gierki, która, jak zapowiadają autorzy, pojawi się w sierpniu.

Dystrybucję programów firmy **DOMARK** w Polsce prowadzi firma **MIRAGE SOFTWARE**.

WARNER

[redacted] niezwykle prężnie działa na rynku oprogramowania. Na Targach zaprezentował sporą liczbę tytułów, które mogą stać się hitami. Większość z nich powstała w studiach różnych mniejszych firm (stosowna informacja obok tytułu), jednak ukażą się pod wspólnym szyldem [redacted].

▪ **„PITBALL"** — to taka zwariowana koszykówka, gdzie dwa zespoły dwuosobowe walczą o prymat we wszechświecie. W zawodach wszelkie chwyty są dozwolone, można używać mięśni i broni, [redacted] ile taką dysponujemy. Program oferuje nam dwunastu zawodników do wyboru, z czego każdy różni się od pozostałych osobowością i wyszkoleniem. Gra ukaże się na konsolę **PLAYSTATION** we wrześniu.

• **„DEADLOCK: [redacted] CONQUEST"** (**ACCOLADE**) jest strategią, gdzie zarządzamy kosmiczną kolonią. Oprócz rozwoju ekonomicznego i kulturalnego, musimy zadbać o własną armię, która przyda się do zwalczenia wszystkich wrogów. Autorzy oferują też opcje grania przez modem i sieć, grafikę 3D, super dźwięk i zapewniają wiele godzin wspaniałej zabawy. Gra powinna ukazać się na komputery **PC** już w czerwcu.

▪ **„RETURN FIRE"** (**SILENT SOFTWARE i PROLIFIC**), jest propozycją dla miłośników totalnej demolki. Chodzimy i strzelamy do wszystkiego (co się rusza, bądź nie), a przy tym mamy zadanie do wypełnienia. Musimy przedostać się na teren wroga, zdobyć jego flagę i powrócić do punktu wyjścia. Zabawa będzie maksymalna, gdyż przed nami ponad 100 misji. Program ukaże się pod koniec maja na **PC** i **PLAYSTATION**, zaś

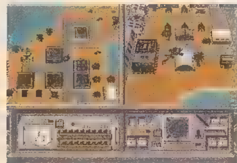


jesienią można się spodziewać wersji na **SATURNA**.

▪ **„CHAOS ENGINE 2"** (**BITMAP BROTHERS**) — tego tytułu nie trzeba przedstawiać. Super strzelanka w nowej oprawie graficznej, z większą ilością szczegółów znów powraca. Jak w części pier-

wszej, znów mamy do przebycia 4 światy, w których czyha na nas wiele niebezpieczeństw. Do pomocy mamy jednak kumpla, który gotów jest za nas oddać życie. Termin wydania: czerwiec. Niestety, mam złą wiadomość dla posiadaczy PC – na razie tylko wersja na **AMIGĘ 500**, [redacted] i [redacted]

▪ **„PO'ed"** (**ACCOLADE** i **ANY CHANNEL**) będzie **„DOOM-em"** na **PLAYSTA**-[redacted] Przed nami wiele poziomów do przejścia i kilkanaście rodzajów wrogów do rozwalenia.



• **„STAR CONTROL 3"** (**ACCOLADE** i **LEGEND**), gierka łącząca w sobie przygodówkę i zręcznościówkę. Jesteś przywódcą statku kosmicznego, a od Twoich starań zależy czy 24 dzikie rasy dojdą do porozumienia, czy też nie. Gra będzie



dostępna w sierpniu, [redacted] ukaże się na **PC**, **MACa**, [redacted] i [redacted]

▪ **„M.I.A."** (**SIMIS**) jest symulatorem z okresu wojny w Wietnamie, gdzie do spełnienia mamy 5 kampanii podzielonych na 30 misji. Duży realizm lotu, doskonała grafika i łatwość obsługi sprawiają, że **„M.I.A"** jest niezwykle ciekawą propozycją. Planowany termin wydania na komputery **PC** – jesień '96.

• **„INTERNATIONAL** [redacted] (**GRAFTGOLD** i **RENEGADE**), jak sam tytuł sugeruje, będzie to gra motoryzacyjna, a uczestniczyć będziemy mogli w rajdach motocrossowych. Zabawa toczyć się będzie na 30 trasach, a grafika po prostu zwala z nóg. Wydanie gry przewidziano na lipiec, a ukaże się na **PC** i **PLAYSTATION**.

Gry opisane powyżej dystrybuowane będą przez firmę **OPTIMUS–BIS**.

OCEAN

▪ **„CHESSY"** to opowieść o myszce, porwanej przez złego naukowca. Sprytny zwierzak uwalnia się jednak i postanawia zniszczyć siedzibę szaleńca, który w swych laboratoriach produkuje okropne stwory. Grafika 3D, 30 poziomów pełnych pułapek i niebezpieczeństw — oto co otrzymamy jesienią na konsolę **PLAYSTATION**.

• **„WORMS REINFORCEMENTS"** — uwaga, robale wracają! Tym razem mamy kilka nowych terenów, ciekawe bronie oraz opcję gry przez modem i sieć. Poza tym robaki potrafią już gadać w trzech językach: oczywiście angielskim oraz po francusku i niemiecku. Będzie niestety tylko jedna wersja — na **PC**, [redacted] termin jej ukazania się, to koniec maja.

▪ **„THE KILLING GROUNDS"** to **„ALIEN BREED** [redacted] **II"**, przeznaczony dla



posiadaczy **AMIG 1200**. Znów podszywamy się pod postać kapitana J.T REYNOLDSA i zostajemy wysłani na nowe, nieznane terytoria. Poza solidną porcją zabawy program oferuje nam edytor nowych scenariuszy. Prawdopodobne ukazanie się gry: maj/czerwiec.

▪ **„VIPER"** jest strzelanką, w której sterujemy nowoczesnym helikopterem. Świat dostał się w łapy obcej nacji, więc naszym zadaniem jest go uratować. Musimy „załatwić" wielu wrogów i równie dużo celów naziemnych. Gra odznacza



się niesamowitymi wręcz efektami pirotechnicznymi, grafiką 3D i doskonałą ścieżką muzyczną. Nie wiadomo dokładnie, kiedy ten tytuł zagości na rynku, lecz można być pewnym, że ukaże się na **PC**, **PLAYSTATION** i **SATURNA**.

Wyłącznym dystrybutorem programów firmy **OCEAN** w Polsce jest firma [redacted]

EMPIRE

Brytyjska firma **EMPIRE** zamierza wydać kilka ciekawych tytułów, z czego większość stanowią propozycje dla strategów.

▪ Seria **„BATTLEGROUND"** będzie obejmowała jak na razie cztery pozycje militarne. Są to **„BATTLEGROUND ARDENNES"**, **„BATTLEGROUND GETTYSBURG"**, **„BATTLEGROUND SHILOH"** oraz **„BATTLEGROUND WATERLOO"**. Można powiedzieć krótko: dla każdego



coś miłego. Wszystkie te tytuły oferują nam niezliczoną wręcz ilość scenariuszy, grafikę 3D, mnóstwo opcji, bazę danych i wiele innych. Dwie pierwsze gry już się ukazały, następne będą w czerwcu. Komputer, na którym będą działały, to **PC**.

▪ **„PRO PINBALL"** będzie czymś zupełnie nowym w tym gatunku rozrywki. Jak twierdzą autorzy, to nie jest nawet wirtualna rzeczywistość, a po prostu rzeczywistość. Grafika SVGA w rozdzielczości 1024x768 zachwyca bogactwem



szczegółów i kolorami. O grywalność nie trzeba się martwić, na pewno będzie ogromna. Pinball przygotowywany jest na **PC**, **Maka**, **SATURNA** i **PLAYSTATION**. Termin wydania – czerwiec.



▪ **„CYBER JUDAS"** będzie grą o globalnej potędze i polityce. Przejmij kontrolę nad najpotężniejszym człowiekiem na Ziemi, otaczaj się zaufanymi doradcami i uważaj na zdrajców, którzy chcą zniszczyć Ciebie i Twój świat. Jesteś bowiem prezydentem Stanów Zjednoczonych Ameryki. Gra ta powinna być dostępna już w końcu maja, a powstaje na komputery **PC**.



▪ **„FLYING CORPS"** jest symulatorem, gdzie gracz zasiada za sterami samolotów podczas trwania I Wojny Światowej. Do dyspozycji mamy kilkanaście maszyn, a do wykonania pokaźną liczbę misji. Gra pracuje w podwyższonej rozdzielczości, [redacted] ukazać ma się na [redacted] we wrześniu.

W Polsce dystrybucję gier firmy [redacted] prowadzi **MARKSOFT**.

PSYGNOSIS

Dobrze znana na rynku brytyjska firma [redacted] przygotowuje kilka interesujących tytułów. Są to m.in:

▪ **„DEADLINE"** — strategia, w której gracz wciela się w dowódcę brygady antyterrorystycznej. Naszym zadaniem jest planowanie akcji, opracowywanie nowych wynalazków, szkolenie swoich żołnierzy oraz prowadzenie skutecznych działań wojskowych. Wszystkie misje i osprzęt w tej grze, zaprojektowane zostały przy współpracy personelu SAS, jednej z największych światowych organizacji antyterrorystycznych, co ma zapewnić unikalną wręcz autentyczność. Program przeznaczony będzie na komputery **PC CD-ROM**, a planowany termin wydania, to przełom maja i czerwca.

▪ **„SENTIENT"** – na jesieni odbędzie się też premiera nowej gry RPG, której akcja rozgrywa się gdzieś w przyszłości, na stacji kosmicznej. Załoga zainfekowana jest tajemniczym wirusem, który pożera ludzkie wspomnienia. Program przeznaczony będzie dla posiadaczy **PC** [redacted] i **PLAYSTATION**.

•**„ZOMBIEVILLE"** to przygodówka na PC, gdzie wcielamy się w postać dziennikarza Washington Daily News, którego zadaniem jest wywlec na światło dzienne fakty dotyczące niedociągnięć w bazie militarnej. Musisz zebrać skandalizujące materiały, a wiedz, że nie będzie to proste, gdyż życie w tej grze podąża tą samą ścieżką co śmierć. Premiera tej ciekawej pozycji ma się odbyć na jesieni.

▪ **„ADIDAS** [redacted] **SOCCER"**, jak sama nazwa wskazuje, będzie kolejną gierką o piłce nożnej. Przyrównać ją można do **„ACTUA SOCCER"**, lecz prezentuje się od niej o wiele lepiej. Zawodnicy są fantastycznie animowani, dysponujemy wieloma ligami europejskimi, dostępne są także opcje menedżerskie. Nowością jest też komentarz spra-



wozdawcy w trzech językach: angielskim, niemieckim i francuskim. Gra powinna być dostępna na przełomie maja i czerwca, a przeznaczona jest na konsolę **PLAYSTATION**.

Dystrybucję oprogramowania **PSYG**-[redacted] prowadzi firma **CD PROJEKT**.





W ubiegłym roku odbyła się pierwsza edycja targów E3 i od razu okrzyknięto ją jako największą na świecie imprezę w branży elektronicznej rozrywki: gry komputerowe, konsole, automaty do gier itp.

PRAWDZIWY RAJ DLA GRACZY

Dziś możemy pochwalić się, że GRY KOMPUTEROWE, jako pierwsze i jedyne pismo poświęcone grom komputerowym, dostrzegły i doceniły rangę tej nowej imprezy i zamieściliśmy z niej relację – patrz GK 7-8/95.

Tym razem nie mogło być inaczej, więc spieszymy donieść co nowego za Oceanem. Nie będę rozpisywał się o wyglądzie i ekspozycji poszczególnych stoisk, gdyż nie ma to większego sensu. Rzecz rozgrywała się w Ameryce, więc wszystko musiało być oczywiście naj, naj, naj. Wystawcy prześcigali się w bajerach, ale ze wszystkich fruwających, jeżdżących i strzelających cudeniek techniki i tak największą furrorę zrobili... homo sapiens, a dokładniej, urocze blondyny z duuużymi niebieskimi oczami... i nie tylko. Panienki były wystrzałowe, a tłum skośnookich potomków samurajów, ustawiony w kilometrowej kolejce po to tylko, aby zawieźć do ojczyzny swoją fotkę z blond pięknością, był najlepszym dowodem na to, że żaden komputer nie jest w stanie zastąpić prawdziwej dziewczyny!

Ale do rzeczy. Tegoroczne Targi E3 – Electronic Entertainment Exposition odbyły się podobnie jak w zeszłym roku w centrum wystawienniczym w Los Angeles 16-18 maja. Ogrom tej imprezy przewyższył wszystkie inne targi tego typu. Stawili się prawie wszyscy najwięksi w branży – ponad 400 wystawców – ścisk


INTO THE SHADOWS

był co niemiara, a co zaprezentowano? To już prawdziwy zawrót głowy. Żeby to wszystko opisać trzeba by chyba wydać specjalny numer „GK". Dlatego zdecydowaliśmy się wybrać tylko nieliczne, naszym zdaniem najciekawsze zapowiedzi gier na najbliższe miesiące zaprezentowane na Targach E3.

Oto ciekawsze tytuły gier na PC:

„JURASSIC PARK 2: THE LOST WORLD" – jak zapowiadają autorzy znaczny skok jakościowy w porównaniu z częścią pierwszą. Rewelacyjny ma być ponoć interface obsługi – poczekamy, zobaczymy. Firma: DREAMWORKS

„CYBERTHUG" – będzie to strzelanka a la' DOOM. Przed nami znów mnóstwo wrogów do rozwalenia i wiele korytarzy do zwiedzenia. Firma: MGM

„GABRIEL KNIGHT 3" – tego nie trzeba rekomendować. Przygodówka, na którą czekają wszyscy fani gatunku. Tym razem zostajemy przeniesieni wprost do dżungli amazońskiej, dawno, dawno temu, gdy Gabriela jeszcze nie było na świecie. Brzmi ciekawie, [redacted] jak będzie naprawdę? Trzeba uzbroić się w cierpliwość. Firma: SIERRA

„TARANTULA" – będzie to coś na wzór „BAD MOJO", lecz tym razem nie kierujemy karaluchem, a... pająkiem.

„INTO THE SHADOWS" – niezwykle interesujący tytuł. Jest to bijatyka na wzór „VIRTUA FIGHTER", jednak aby znaleźć kogoś do skucia mu facjaty, musimy chodzić po ogromnym zamczysku. Kamera podąża za nami, a wszystko jest w SVGA – coś jak „FADE TO BLACK". Premiera zapowiedziana jest na grudzień. Firma: SCAVENGER

„MISSION IMPOSSIBLE" – gra oparta na filmie z Tomem Cruisem w roli głównej. Sam autor brał udział w kręceniu zdjęć do tego programu, który ma być interaktywnym filmem szpiegowskim. Firma: OCEAN

„QUAKE" - czekamy i czekamy, a na razie są tylko wersje próbne. Podobno za dwa miesiące będzie shareware, a całość nieco później. Kiedy? Dokładnie nie wiadomo, ale najprawdopodobniej dopiero w 1997 r. Uwaga miłośnicy gierek Doomo-podobnych, w polskiej edycji PC GAMERA (już w kioskach) znajdziecie wywiad-gigant z twórcami Quake'a i pierwsze wrażenia z gry. Polecamy! Firma: id SOFTWARE


LANDS OF LORE 2




QUAKE

„DARK FORCES 2: [redacted] KNIGHT" – to sequel znanego tytułu. Coś jak DOOM, ale w klimacie Gwiezdnych Wojen. Tym razem ulepszono grafikę - jest w pełni 3D, dodano wiele efektów, broni i pomysłów. Termin ukazania się – gdzieś pod koniec roku. Więcej ciekawostek o tej grze i kilku innych przygotowywanych przez LucasArts znajdziecie w pierwszym numerze polskiej edycji PC GAMER'A. Firma: LUCAS ARTS


C & C: RED ALERT

„COMMAND [redacted] CONQUER: RED ALERT" – łakomy kąsek dla strategów. Autorzy zapowiedzieli: większą inteligencję przeciwnika, opcja gry dla 6 graczy przez modem i sieć, większe mapy i inne ciekawe rzeczy. Firma: VIRGIN

„Z" – strategia, o której już pisaliśmy. Cechy charakterystyczne: świetna grafika SVGA, dużo opcji, rozbudowane misje. Premiera wkrótce. Firma: VIRGIN

„LANDS OF LORE 2" – ta gra pobiła chyba rekord w odwlekaniu premiery i wciąż jest ona jeszcze nie znana. Jedno jest pewne, że z każdym dniem przybliża się dzień premiery. Aha, jeszcze jedno można powiedzieć na pewno, że wygląda doprawdy wspaniale! Firma: VIRGIN

„SCREAMER 2" – kontynuacja bardzo fajnych wyścigów. Jak zwykle ma być... lepsza! Firma: VIRGIN

A co słychać w świecie konsol? Rywalizacja rozgorzała na dobre. **Sega Saturn** ani myśli ustępować pola beniaminkowi na rynku, jakim niewątpliwie jest **Sony Playstation**. Zainwestowano olbrzymią kasę w gierki nowej generacji na „Saturna". W większości prezentują się one lepiej niż sztandarowe produkty ze stajni PlayStation.

Dodatkowo Sony i Sega prowadzą morderczą walkę cenową. Zarówno jedna, jak i druga firma obniżyła radykalnie cenę swoich produktów do 199 dolarów. Z opóźnionym zapłonem wystartował wreszcie potentat na rynku konsol, a mianowicie Nintendo ze swoją Ultrą 64 (lub **Nintendo 64**). Prezentacja sztandarowego produktu, a mianowicie Super Mario 64, tchnęła optymizm w szeregi ludzi związanych z Nintendo. Zapowiada się pasjonująca walka na rynku super konsol do gier.

To tyle z ciekawostek zaprezentowanych na największych światowych targach gier. Ponownie były one sprawdzianem umiejętności speców od reklamy,


NINTENDO 64

marketingu, oświetlenia i efektów specjalnych, projektantów stylistów. To prawdziwa uczta barw i świateł. To ostra muzyka i olbrzymich rozmiarów ekrany z których z szybkością karabinu maszynowego emanowały w podświadomość zwiedzających obrazy najnowszych osiągnięć programistów. To w końcu największe na świecie święto rozrywki komputerowej, które swym rozmachem udowodniło, że rynek rozrywki komputerowej jest najprężniej rozwijającą się gałęzią show businessu.

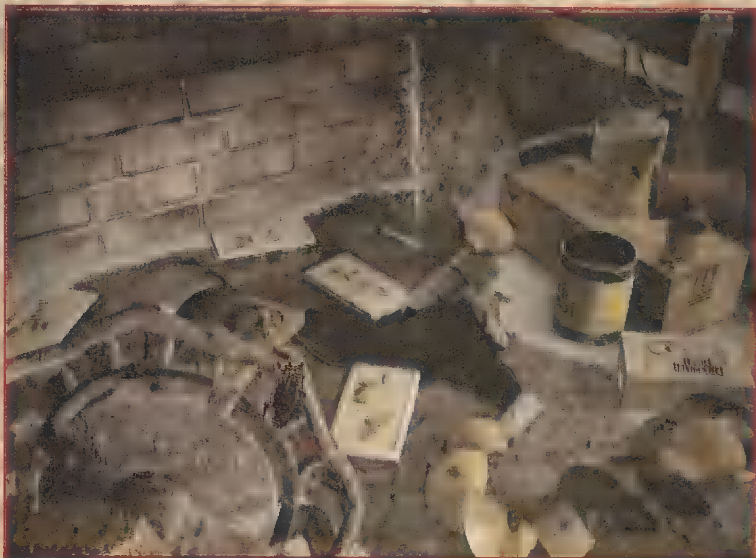
■ **Eldgar**

Dużą nieostrożnością jest zapytać któregokolwiek z fanów gier komputerowych, w jakie postacie dotychczas się w tych grach wcielał? Trzeba być z reguły przygotowanym na wysłuchanie długiej litanii odpowiedzi. Jeśli jednak zapytany osobnik szanuje swój czas, odpowie krótko i przytomnie, że łatwiej mu odpowiedzieć, w jakie postacie się jeszcze nie wcielał! I tu go mamy w garści! Bowiem prawie na pewno nie „robił za insekta", a już z całą pewnością nie odgrywał roli obrzydliwego karalucha! Ten niewielki, wszędobylski i szybko biegający insekt jest zmorą starych budynków większości miast na prawie całym ziemskim



globie. Im dalej na południe, im bliżej równika, tym go więcej i tym przybiera większe rozmiary. W Afryce osiąga nawet wielkość myszy... Jedno jest pewne! Karaluch jest niezwykle odporny na promieniowanie. Uczeni przewidują, że w przypadku globalnego konfliktu atomowego, tylko on z całej ziemskiej fauny ma największe szanse przeżycia... Porzućmy jednak te ponure rozważania...

Firma Acclaim, wydając grę komputerową „BAD MOJO", zasłużyła zapewne na wpis do księgi Guinessa. Głównym bohaterem tej gry jest właśnie karaluch! A pełzanie po zawilgoconych ścianach starego budynku i poruszanie czułkami w poszukiwaniu piwnicznych przygód — gra proponuje właśnie Tobie! Już widzę oczami wyobraźni, jak niektórzy z Czytelników przecierają z niedowierzaniem oczy i mruczą pod nosem — co to, to nie..! Ja na początku myślałem podobnie, ale szybko zmieniłem zdanie...



BAD MOJO

Akcja gry toczy się w San Francisco, w starym, ceglanym budynku, w którym ma siedzibę Bar Eddiego. Ta dość obskurna knajpa nosi nazwę „On the Waterfront". Jest to jedna z popularniejszych w tym rejonie tawern. Jest późna noc. Nad San Francisco niebo jest pełne gwiazd. W maleńkim, skromnym pokoiku nad barem, mieszka Roger Samms. Jest on entomologiem i prowadzi tajemnicze naukowe badania. Oglądamy jego poczynania na filmowym „intro" gry „BAD MOJO". Obserwujemy, jak Roger posługując się nieostrożnie podarowanym mu antycznym amuletem, zostaje zamieniony w karalucha. Teraz grający przejmuje rolę Rogera, w jego przemienionej postaci. Czyni to w momencie, gdy Roger-karaluch znajduje się w kanale ściekowym pod budynkiem. Teraz trzeba przedostać się do wnętrza budynku i zacząć przeszukiwać kolejno jego pomieszczenia. Trzeba obserwować oraz badać różne obiekty i przedmioty. Takie postępowanie może naprowadzić na trop rozwiązań zagadek przybliżających do celu gry. A celem tym jest podjęcie wszystkich możliwych działań, by Roger ponownie stał się człowiekiem! Budynek, w którym mieści się Bar Eddiego, jest mroczny, niebezpieczny i pełen piętrzących się przeszkód. Trzeba je mozolnie omijać nim odnajdzie się drogę do odzyskania ludzkiej postaci. W budynku przebywają zwierzęta, insekty i ludzie. Każda z tych istot żyje tu jak może. Niektóre z nich mogą karalucha skrzywdzić, inne mogą mu pomóc. To wszystko nie zmienia faktu, że tajemnicę powrotu do ludzkiej postaci można odkryć wyłącznie samemu. Pełzaj więc dookoła i badaj wszystko. Jeśli nie będziesz mógł wyjść z jakiegoś pomieszczenia, to oznacza zazwyczaj, że nie dostrzegłeś w nim wszystkiego, co było do zobaczenia... Metodą postępowania w grze „Bad Mojo" jest poszukiwanie, odkrywanie i logiczne kojarzenie pozornie oderwanych faktów. To wciąga bardziej niż niejeden film sensacyjny! Jeśli więc podejmiemy wyzwanie gry „BAD MOJO", nie pozostaje nam nic innego, jak samodzielnie rozwikłać pozostałą część tej tajemniczej historii. Wędrując po posadzkach i ścianach Baru Eddiego, trzeba bacznie rejestrować wszystko. Potem należy tak ułożyć „rozsypane" fragmenty tej historii, aby odkryć zawartą w niej tajemnicę. Samodzielne rozwiązanie problemów Rogera przynosi dużą satysfakcję! Instrukcja załączona do gry zawiera podpowiedzi, które naprowadzają na trop, gdy sytuacja wydaje się beznadziejna! Gra „BAD MOJO" funkcjonuje w środowisku Windows v.3.1. oraz Windowsami95. Instalacja i uruchomienie gry nie powinno nastręczać problemów, jeśli dysponujemy konfiguracją sprzętową, wyszczególnioną tabelce. Dobrze będzie jednak, jeśli przed zainstalowaniem gry nie zapomnimy wyłączyć wszystkich funkcjonujących screen-saverów (np. wygaszacze ekranu) oraz zamkniemy wszystkie czynne aplikacje. Unikniemy tym samym zbędnych kłopotów.





Sposób sterowania grą jest bardzo prosty. Ruchy karalucha obsługujemy strzałkami kursora z klawiatury. Obowiązuje to wszędzie, niezależnie od tego czy przemierzamy posadzki, ściany czy inne przestrzenie i powierzchnie w budynkach. Zadaniem grającego jest odnaleźć i przebyć drogę prowadzącą przez każde pomieszczenie. Trasa ta pomoże odkryć trop, który doprowadzi do ponownego odzyskania przez Rogera ludzkiej postaci. Trzeba zręcznie manipulować przeszkodami, na które napotka się na drodze. Wprawdzie karaluch-Roger nie jest w stanie podnosić przedmiotów, ale może jednak je przesuwać i — w nowej ich lokacji — wykorzystywać je. Postępowanie takie jest ważną częścią gry. Dość często napotkane na drodze rozlane substancje okażą się dla karalucha zgubne. Należy więc je omijać! To by było na tyle, dla amatorów tych naprawdę niecodziennych i emocjonujących entomologicznych przygód. Ale tak naprawdę i na co dzień, nie zmieniajmy swego niechętnego stosunku do tych dokuczliwych insektów... Roger został przecież odczarowany i nie ma go już wśród nich...



RESET

dystrybucja: **CD-PROJEKT** TEL.(0-22) 25-07-03

cena: **119.00,-**

wymagania: PC 486DX2, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

Acclaim '96

86%

PRZYGODOWA



Firma Interplay nie ustaje w poszukiwaniach nowych sposobów i środków przedstawiania gatunków gier, które — wydawałoby się — już dawno osiągnęły zenit możliwości swych prezentacji. Dla przykładu posłużę się klasyką gier gatunku rpg. Któż nie zna doskonałego „Dungeon Mastera", na którego formule wzorowało się wiele mniej czy bardziej udanych jego replik? A jednak niedawno okazało się, że można to przedstawić jeszcze lepiej, czego dowodem stał się bijący rekordy sprzedaży „Stonekeep", rasowy champion ze „stajni" wspomnianej już firmy Interplay!



dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL.(0-22) 25-07-03

cena: **149.00,-**

wymagania:
PC 486DX50, 8MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

INTERPLAY '96

82%

STRATEG.-EKONOM.

CONQUEST OF NEW WORLD

Nowa gra Interplayu, pod tytułem „CONQUEST OF THE NEW WORLD", to próba nowego przedstawienia gry strategicznej w rodzaju „Civilization", „Colonization" czy nawet „Master of the Magic". „CONQUEST OF THE NEW WORLD" jest hybrydą, w której usiłowano połączyć najlepsze cechy każdej z wyżej wymienionych gier. Znajdziemy tu izometryczne przedstawienie planu gry znane z „Civilization II", dość wierną kalkę głównego tematu z „Colonization", a organizacja ekranu bitwy nawiązuje wyraźnie do „Master of the Magic", choć wzbogacono ją o szachownicę pola walki na wzór „Archona II" czy — nawet może bardziej — na wzór „Dark Legions". Na pytanie, czy powstały w ten sposób mutant prezentuje i spisuje się dobrze, ostateczną odpowiedź powinien dać sam sobie każdy nabywca tej gry. Moim zdaniem „CONQUEST" wygląda i sprawuje się zupełnie nieźle, czemu dałem wyraz w punktacji ogólnej oceny tej gry.

Jak wspomniałem „CONQUEST OF THE NEW WORLD" należy do gatunku strategii ekonomiczno-wojennych. Akcja gry jest rozgrywana w turach, a jej celem jest budowa imperium kolonialnego na nowo odkrytym kontynencie. Akcja ta została osadzona w burzliwych czasach XVI wieku. Na kontynent amerykański przybywają ekspedycje osadników z ówczesnych europejskich morskich mocarstw. Anglicy, Francuzi, Hiszpanie, Holendrzy i Portugalczycy rozpoczynają pomiędzy sobą bezlitosne współzawodnictwo o dominację w Nowym Świecie. Ofiarą tych zmagań, stroną ponoszącą największe straty, jest szósta nacja — czerwonoskórzy tubylcy — Indianie.

Nie oczekujmy, aby bieg wydarzeń w grze był drobiazgowo wierny historii tego okresu. Twórcy gry starali się oddać przede wszystkim ducha tamtej epoki. Gra jest nie tylko barwna, ale i nieszablonowa. Zawarty w niej unikalny losowy generator terenu powoduje, że środowisko gry jest za każdym razem inne i ma swoje specyficzne cechy. Każda nowa rozgrywka w „CONQUEST" jest inna i nie przypomina uprzedniej.



Po uruchomieniu programu pojawiają się opcje, zgrupowane pod tytułami Solitaire Game oraz Multiplayer Game. Jeśli decydujemy się na grę w pojedynkę, to wybieramy z paska — pod tą pierwszą z możliwości — opcję Create a New Game. Uzyskamy wówczas dostęp do sześciu kolejnych opcji:

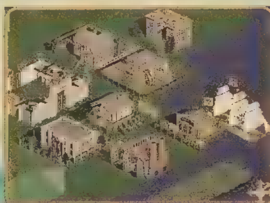
- TUTORIAL — zawarte są tu cztery treningowe misje, w których dowodzisz brytyjskimi ekspedycjami. Ich celem jest lądowanie i wysyłanie jednostek ze statku, penetrowanie nowo odkrytego kontynentu, zakładanie i rozwijanie miasta oraz przeciwstawianie się zapędom wrogo nastawionych tubylców.
- ISLAND — w tym wariancie rozgrywki akcja kończy się po czterdziestu turach. Zmagasz się z dwoma komputerowymi przeciwnikami.
- NATIVES — to unikalny scenariusz, pozwalający się wcielić w przywódcę tubylców. Twoim zadaniem będzie zjednoczenie piętnastu szczepów w jedno, sprawnie funkcjonujące imperium.
- SURVIVOR — to walka na śmierć i życie pomiędzy czterema europejskimi mocarstwami, konkurującymi o supremację na kontynencie Nowego Świata.
- CONQUISTADOR — występuje tu wszystkich pięciu europejskich konwistadorów oraz Indianie. Zadaniem jest pełna eksploracja nowego kontynentu.
- CUSTOM — dzięki tej opcji możliwym staje się zmienianie ustawień podstawowych parametrów gry, takich jak maksymalna liczba tur czy poziom naturalnych zasobów. Znajduje się tutaj ważna dla początkujących graczy opcja difficulty, dzięki której można ustawić poziom inteligencji komputerowego oponenta.

Gdy pierwsze kroki na kontynencie amerykańskim masz już za sobą, pora na założenie pierwszej kolonii. Dokonujesz tego przy użyciu Settlers (osadników) oraz opcji Found Colony. Kolonię można założyć jedynie na płaskim terenie, najlepiej w pobliżu oceanu. Korzystna będzie na tym terenie obecność rzek (lepsze wyniki rolnictwa) i gór (możliwość założenia kopalni i pozyskiwania kopalin). Ochronę kolonii zapewni zbudowanie fortu lub obozu wojskowego. Odpowiednio duże kolonie zdolne są do powołania nowych settlersów. To umożliwi zakładanie nowych kolonii. W kolonii będziesz mógł powoływać inne nowe rodzaje jednostek. Aby jednak tego dokonać, musisz dysponować odpowiednio dużymi zasobami pieniężnymi i zapasami żywności. Pobór nowych jednostek obsługują różne budynki znajdujące się w obrębie kolonii. Zwiadowcy pojawią się w pobliżu tawerny, osadnicy w pobliżu budynku, w którym zamówiłeś ich usługi. Przywódcy będą czekać w pobliżu centrum kolonii. Nowe statki pojawią się na falach przy przystani, gdzie zostały zbudowane. Wszystkie nowo powoływane jednostki militarne (piechota, konnica, artylerzyści) pojawią się w obrębie fortu i będą tam trwać do momentu wydania im nowych rozkazów.

Rozwój Twojego imperium może przebiegać zarówno przy użyciu środków pokojowych (dyplomacji), jak i dzięki działaniom wojennym. Walka rozpoczyna się pod koniec tury, gdy wszystkie jednostki wykonały już swoje ruchy. Odbywa się ona na planszy podzielonej na pola, których jest dwanaście (3x4). Twoim celem jest przechwycenie flagi przeciwnika. Walkę możesz również rozegrać na swoją korzyść, jeśli zniszczysz wszystkie jednostki przeciwnika lub zmusisz go do ucieczki. Atak po przekątnej pól jest niedozwolony. Opozycję do działań wojennych stanowią działania dyplomatyczne. W ich obrębie mieści się m.in. sterowanie polityką podatkową (taxes), za pośrednictwem których realizujesz powinności finansowe wobec swojej ojczyzny. Podobnie jak w „Colonization", jeśli Twoje stosunki z ojczystym krajem nie będą układały się dobrze, zostanie to potraktowane jako zadeklarowanie przez Ciebie niezależności. Zostanie Ci wtedy wypowiedziana bezwzględna wojna. W obrębie działań pokojowych mieszczą się również działania szpiegowskie.

W „Conquesta" gra się dobrze i myślę, że ta gra zdobędzie wielu zwolenników.

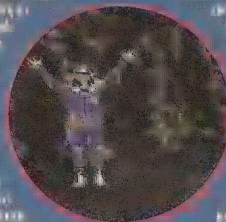
RESET





[illegible]

broń główna	broń pomocnicza
laser/superlaser	lasery poziomu 5 i 6
działko „Vulcan"	działko „Gauss"
działko wachlarzowe	superdziałko wachl.
działko plazmowe	działko „Phoenix"
działko jądrowe	działko „OMEGA"
pociski niekierowane	pociski smugowe
pociski samonaprow.	pociski sterowane
bomby-miny	„inteligentne" miny
„inteligentny" pocisk	pocisk „Mercury"
Megapocisk	pocisk burzący



[illegible]

RESET

DESCENT 2



[illegible]







82%

dystrybucja: **CD-PROJEKT**
TEL.(0-22) 25-07-03

cena: **149.00**

wymagania:
PC 486DX50, 8MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (1 CD)

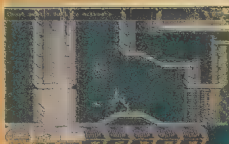
INTERPLAY 96

STRZELANKA



ABUSE

Jest początek 21 wieku. Eksperymenty prowadzone przez jedno z wielkich mocarstw w tajnych laboratoriach doprowadziły do powstania krwiożerczych mutantów genetycznych. Powołane zostały do życia jako broń Sądu Ostatecznego, jako narzędzie do zapanowania przez to mocarstwo nad całym światem. Sytuacja jednak wymknęła się spod kontroli nieodpowiedzialnych polityków i uczonych. Mutanty są obdarzone wielką samodzielnością działania, są przebiegłe i podstępne. Narzędzie obróciło się przeciwko swym twórcom. Mutanty opanowały pomieszczenia podziemnych zmilitaryzowanych laboratoriów. Ponawiają wściekłe ataki na ostatnie bastiony strzegące wrót prowadzących na powierzchnię ziemi, do podsłonecznego świata. Siły obrońców słabną. Jeszcze chwila i runą bramy piekieł! Zmutowane potwory zaatakują ludzkość! Taka jest nieskomplikowana legenda gry „ABUSE", wydanej przez firmę ORIGIN, wchodzącą w skład znanej z udanych gier Electronics Art Company. Polskim dystrybutorem „ABUSE" jest IPS Computer Group. „ABUSE" nawiązuje swą formą do klasycznych strzelanek, tych w których mniej dbano ■ piękno grafiki, ■ bardziej o dynamikę i ekspresywność akcji, o moment napięcia i zaskoczenia. Tym, którzy zaliczają się do fanów ostrych strzelanek, przygotowano dobrą zabawę. Zostaje Ci powierzona misja zapobieżenia wyjściu krwiożerczych potworów na świat zewnętrzny. Zdołasz uwięzić te groteskowe potwory, jeśli rozwiążesz skomplikowane zagadki gry i przetrwasz ich ciągłe ataki. Gra „ABUSE" ma przyjazny, prosty i skuteczny interfejs sterowania. Posługując się nim, możesz eliminować przeciwników korzystając z pełnego 360 stopniowego zakresu ruchu, co warte jest odnotowania. W grze może brać udział do ośmiu graczy. „ABUSE" stawia do dyspozycji grającego szeroki wybór nowoczesnej broni. Dzięki niej możesz burzyć ściany, sufity i podłogi labiryntów podziemnych laboratoriów. Przynosi to korzyści, gdyż otwiera dostęp do podziemnych pokoi, pełnych zapasów niezbędnych dla kontynuowania akcji. Nierzadko do dyspozycji grającego podstawiane są helikoptery, umożliwiające atakowanie przeciwnika z powietrza.



Gra jest wystarczająco rozbudowana i bogata, aby zapewnić rozrywkę w ciągu niejednego letniego wieczoru. Ale to jeszcze nie wszystko! Na specjalne omówienie zasługuje edytor poziomów wbudowany do gry. Dzięki niemu możesz kreować własne plany podziemi oraz rozmieszczenie przeciwników i bonusów. Wymiana ich między kolegami, to okazja do nawiązania ciekawego współzawodnictwa. Jednak nie koniec na tym! Firma ORIGIN zaprasza nabywców gry do współtworzenia programu rozwoju gry „ABUSE". Na stronie 33, jednej z dwóch załączonych i dobrze wydanych książeczek instrukcji, ogłoszone są warunki uczestnictwa w specjalnym konkursie. Możesz wygrać sporo dolarów, jeśli opracujesz oryginalny i ciekawy poziom gry z wykorzystaniem edytora „ABUSE". Twórca gry — firma Crack dot Com — wybierze 15 najciekawszych i najlepszych poziomów. Twórca każdego z nich otrzyma 1000 USD, a jego praca ukaże się w specjalnej dodatkowej edycji gry „ABUSE". Termin nadsyłania tych prac upływa w dniu 31 sierpnia 1996 roku. Szczegóły w instrukcji gry. Fanom ostrych strzelanek mogę polecić „ABUSE", wierząc że nie doznają zawodu.

■



dystrybucja: IPS
TEL.(0-22)642-27-66

cena: 134.20,-

wymagania:
PC 486DX50, 4 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ORIGIN '96

85% STRZELANKA

MICRO MACHINES 2

Na pewno wielu z Was pamięta jeszcze grę, wydaną w 1991 roku przez firmę Codemasters, jaką była „Micro Machines". Gra ta była bardzo nowatorska i przedstawiała dziecięce wyścigi tzw. „resoraków". Każdy będąc dzieckiem na pewno urządzał sobie takie wyścigi w gronie kolegów. Ścigając się po różnych podłożach (stołach, dywanach itp.). Ale już się z tego wyrosło. Teraz, za sprawą firmy Codemasters, możemy przypomnieć sobie dawne czasy i pościgać się na ekranie komputera, grając w „Micro Machines 2", która od jakiegoś czasu jest już na rynku.

Gra ta graficznie wcale nie odbiega od pierwszej części. Każdy, kto po raz pierwszy uruchomi tę grę, będzie zdziwiony szybkością, z jaką poruszają się małe samochodziki. Trudno jest je opanować i często wypada się z toru.

Gra oferuje nam różne opcje. Można pościgać się w:

- head-to-head challenge – jest to wyścig „jeden na jednego". Jeżeli wyprzedzisz przeciwnika, tak żeby ten zniknął z ekranu, to dostajesz jeden punkt;
- tournament – biorą tu udział wszyscy kierowcy i z kilku wyścigów dwuosobowych wyłaniany jest najlepszy;
- knockout – podobny do head-to-head, tylko że jadą cztery samochody;
- time trials – wyścig na czas.



Masz do wyboru 16 kierowców o różnych predyspozycjach. W grę może grać maksymalnie czterech graczy. Trzech z nich gra na klawiaturze, a jeden na joypadzie. Pierwszy raz gra się tylko po to, by poznać tor i wszystkie jego niespodzianki. Do gry dołączony jest edytor torów. Można dzięki niemu zbudować nowy tor, poprawić stary. Najlepiej jest zrobić własny tor od nowa. Wtedy jego wygląd zależeć będzie tylko od Twojej wyobraźni. Sam ustalasz miejsce startu. Ustawiasz wszystkie dziury w torze czy rampy. Ustalasz kolor trasy oraz ustawiasz na trasie dekoracje. Możesz także zmienić kolor swego pojazdu, dodać z przodu i z tyłu spoilery, a jeśli Ci to nie wystarczy, to możesz zrobić własny pojazd. Muzyka jest niezła – podobna była chyba stosowana w „Psycho Pinball". Są również fajne efekty dźwiękowe. W tę grę trzeba zagrać i mam nadzieję, że szybko ukaże się ona w Polsce, bo na pewno zdobędzie sobie wielu zwolenników i to nie tylko pośród dzieci.



■

★ PC 486DX2/66 i 4 MB RAM CD-ROM
Ocena: 85 pkt
Sprzedaż: WINDPOL

SHELLSHO



Yo mieszeńcy! Sorry, ale zacznę od innej strony. Jeszcze niedawno gra komputerowa była tym właśnie, co obiecuje jej nazwa — grą. Można się nią było bawić od razu po jej włączeniu, do obsługi zaś wystarczał na ogół sam joystick. I mimo, że wciąż czyta się, jakoby komputerowa rozrywka była prosta i nieskomplikowana, to coraz częściej odnoszę wrażenie, iż nie jest to do końca prawdą. To zasługa ogromnej liczby „poważnych ludzi", używających za przeproszeniem „profesjonalnych programów" (ogromna rzesza użytkowników PC z niewiadomych względów uważa Windows nie dość, że za program, to jeszcze nadaje mu rangę poważnego) przy włączeniu tego mówię o instalacji... symulatora, strategii czy nawet strzelanki, dostaje nagle zatoru myśli i przechodzi w tryb krzaczenia. Krótko mówiąc — gry, z początku przeznaczone dla dzieci, zaczęły ewoluować wraz ze swymi użytkownikami, zapominając o ciągle przybywających nowych pokoleniach. I oto nagle ktoś sobie o zahukanych graczach przypomniał.

Biorąc do ręki „Shell Shocka", myślałem, że oto znów zamiast gry dostanę zestaw testów, wymagający ode mnie znajomości podstaw taktyki, sprawnej obsługi czołgu przyszłości i choćby ogólnej orientacji w rodzajach uzbrojenia. Dodatkowo stresowało mnie to, że do CD nie był dołączony bryk w postaci instrukcji — był to bowiem przedpremierowy produkt. W związku z tym nie mogę piać na zachwyty nad pięknem designu pudełka i treścią polskiego tłumaczenia instrukcji. Stanąłem z grą sam na sam. A ona, zamiast wyszczerzyć kły nieznanej klawiszologii i pogardliwie westchnąć nad moją nieznajomością Clausewitza, rzekła: „Yo, man. Właśnie chcę walczyć o pokój na Ziemi i Ty jesteś tym, który jest mi do tego niezbędnie potrzebny". Poczułem się mile zdziwiony.

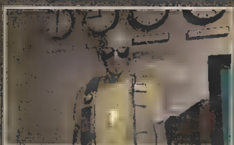


Gra, jak to już jest przyjęte, wita nas efektownym intro, które w tym przypadku jest zrobione w stylu videoclipu. Zresztą kto ma VIVĘ lub VIVĘ 2 i odrobinę cierpliwości, może owo intro obejrzeć w niemal nie zmienionej postaci, jako ilustrację do piosenki z soundtracku z „Shell Shocka". Wyraźnie i jasno jest w nim wyjaśniona istota konfliktu, od którego wszystko się zaczęło, mamy także możliwość zapoznania się z naszymi kumplami, wspomagającymi nas w żmudnym dziele wprowadzania pokoju. Piszę kumpli, ponieważ gra przesycona jest atmosferą czarnego ghetta — stylizacja na specyficzny slang, który tam panuje, szokowanie ale brutalni i towarzysząca nam wciąż rapowo-acidjazzowa muzyczka, tworzą specyficzny i egzotyczny dla przeciętnego Polaka (wyłączając fanów MC Bodzi — Yo!) nastrój. Trzeba przyznać — oryginalne, ale czy political correct? Oprócz intra, animowane są też wszystkie odprawy, rozmowy z Twoimi współpracownikami, a także ich prywatne rozmowy między sobą. Te ostatnie szczególnie polecam, przesycone są bowiem humorem i podkreślają osobowość poszczególnych postaci.

Gra pozbawiona jest menu sensu stricto. Przypomina to menu gry Originu — save'ujemy stan gry po otwarciu szafek, dźwięk ustalamy majstrując przy wieży Hi-Fi, a klawisze definiuje się w stojącym w garażu czołgu. Dość ciekawie rozwiązano klawiszologię i wszelkie inne parametry (dźwięk, napisy podczas dialogów) — każdy gracz może je sobie ustawić oddzielnie, gdyż zapisywane są w save'ie — po włączeniu gry od nowa ustawiają się zawsze tak samo. Szczerze mówiąc pomysł, by wszystkie parametry określone przez gracza przechowywane były tylko dla niego, uważam za rewelacyjny — w większości innych gier pierwsze co robię, to poprawiam zmienione przez kogoś z rodziny natężenie dźwięku itp.



Gdy już przebrniemy przez intro, zdefiniujemy klawisze, dowiemy się czy Philip K. Dick napisał „Blade Runnera", i zostaną nam podane powody naszej pierwszej misji (animacje przeskakujemy Esc), możemy wsiąść do czołgu i pokazać co jesteśmy warci. I tu okazuje się, że gra wypełniona animacjami i digitalizowaną mową wcale nie musi być skomplikowana, co więcej — nadal może bawić. Szczerze mówiąc, przy liczniku pokazującym ile



mamy zniszczyć czołgów lub (w zależności od misji) np. uratować ludzi, [illegible] z pietyzmem opracowany briefing można przyrównać do wody wypełniającej wypracowania maturalne, ale jest to woda iście oligarchiczna. Tak samo trójkącik, wskazujący kierunek ruchu, i radar, odkrywający przeciwników, dublują swe funkcje z głosem naszego anioła stróża (Go left, Jack! What yo do it, Muson!?). Przy czym jedno jest użyteczne, a drugie „nastrojowe" — pozwala się wczuć i bawić. Całość przypomina wersję deluxe gry „Tanks!" — zastrzel przeciwnika, zanim on to zrobi z Tobą — wyeksterminuj wszystkich, zanim twój zapas energii (Jawohl!) zejdzie do zera. Misja rozpoczyna się na polu bitwy, a kończy, gdy wypełniwszy jej zadania (uniesiony do góry kciuk) dojedziemy na miejsce wskazane przez naszego kolegę. Zaznaczę jeszcze, że podczas trwania misji warto zbierać pozostające na miejscu zniszczonych zabudowań skrzynki. Po powrocie do bazy, za zarobione pieniądze warto przede wszystkim podreperować zniszczony pancerz, a potem zastanowić się, jakie dodatki przydałyby się naszemu pojazdowi. Może to być lepszy komputer celowniczy, zwiększenie chłodzenia karabinu maszynowego, przyspieszenie ładowania działa, zwiększenie prędkości itp. Tutaj każdy sam musi wykazać się inwencją i uzbrajać czołg, tak by spełnił nasze oczekiwania, pamiętając o tym ta



CK



dystrybucja: **MIRAGE**
TEL.(0-22)671-77-77

cena: **119.00,-**

wymagania:
PC 486, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

CORE DESIGN '96

85%

ZRĘCZNOŚCIOWA





• działo służy do niszczenia budynków i pojazdów, nie łapie zaś helikopterów i unieść karabinów maszynowych.

• pociski samonaprowadzające są drogie, a służą tylko do zwalczania helikopterów.

• karabin maszynowy zniszczy wszystko, ale trzeba się sporo naczekać.

To chyba tyle, jeśli chodzi o samą zabawę — jak mówiłem nie jest ona skomplikowana, za to całkiem miodna. Teraz spójrzmy na nią od strony technicznej. No cóż, firma Core może nie zabłysnęła, ale wykonała kawał solidnej roboty. Najmniej byłoby napisać, że wygląd krajobrazu bardzo przypomina „Quarantine II" — teksturowana ziemia i ściany domów, cała reszta zaś to bitmapowe drzewka, czołgi, słupki itp. Jednak jest gra, która dosyć dobrze przypomina „Shell Shocka"; zresztą nie jest to dziwne, gdyż zrobiona jest przez tę samą firmę — „ThunderHawk II" oparty jest na niemal tym samym engine'ie, choć moim zdaniem czołg wyszedł nieco lepszy od swojego helikopterowego brata. Gra chodzi dobrze na 486/66, nie oferuje możliwości grania w SVGA, za to pozwala pobawić się w grupach — nawet do ośmiu osób.

Każdy symulant da temu produktowi maksymalnie 10%, każdy inny „poważny gracz" równie nisko oceni ten produkt. Dlaczego? Ze względu na jego czysto rozrywkowy charakter. Nie mogę jednak nie zwrócić uwagi na kilka ważnych, choć niewidocznych na pierwszy rzut oka szczegółów. Po pierwsze — gra nie zawiera wśród dialogów wulgaryzmów, a ich treść niesie, oprócz humoru, także pewną (niewielką może, ale zawsze istniejącą) dawkę dydaktyzmu. Sama gra nie ma w sobie przemocy więcej niż szachy — brak widoku krwi, okrzyków agonii — walczymy z równym sobie przeciwnikiem, a nasza śmierć podsumowana jest rysunkowym, smutnym filmem — jeśli mówi się, że większość gier zmniejsza powagę śmierci, to ta jest chlubnym wyjątkiem (potwierdzającym regułę). W porównaniu z innymi, będącymi na rynku grami, uważam że ta zdecydowanie najbardziej nadaje się dla bardzo, bardzo młodej młodzieży, a nawet dla 10-letnich dzieci. Dla przedziału wiekowego 10-14 lat gra ta, to 100% czystej zabawy, dla 14-16-latków jest to coś do popykania na 80%, natomiast im człowiek starszy, tym gorzej. Inna sprawa, że 10-latkowie niewiele rozumieją z angielskojęzycznych dialogów.



Mimo to, uważam „Shell Shocka" za całkiem rozsądny zakup na zbliżający się Dzień Dziecka. Natomiast fanom czołgów i poważnych symulatorów odradzam całkowicie.

■ Adaś





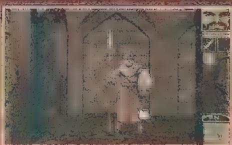




ANVIL OF DAWN



87%





ASTERIX
CAESAR'S CHALLENGE

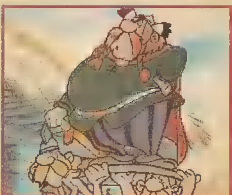
Jest rok 50 przed narodzeniem Chrystusa. Cała Galia podbita jest przez Rzymian... Cała? Nie! Jest taka osada, gdzie nieugięci Galowie wciąż jeszcze stawiają opór najeźdźcy. A legioniści z rzymskich garnizonów — stacjonujących w warownych obozach Rabarbarium, Akwarium, Relanium i Delirium — nie mają lekkiego życia.

Tak rozpoczyna się kolejna część przygód Asterixa, wydana przez firmę Infogrames. Tym razem nie jest to ani komiks, ani film rysunkowy — jest to gra planszowa na komputerze. Jak wskazuje tytuł, w „Caesar's Challenge" cała zabawa polega na upokorzeniu Cezara, z którym się założyłeś, że objedziesz wszystkie ziemie podbite przez Rzym.

Najpierw należy zapoznać się z zasadami, które są bardzo krótkie. Twoim celem jest jak najszybciej zdobyć: piłkę, bilet do cyrku, czaszkę, ser, kiełbasę, statuetkę Sfinksa, pomnik, olej i kleszcze. Przedmioty tę będą dowodem, że wykonałeś zadanie. Lecz zanim to zrobisz, wybierz postać, którą będziesz grał. Możesz wcielić się w Asterixa, Obelixa, Impedimentę, Panaceę, Justforkixa albo Geriatrixa. Niezależnie na kogo się zdecydowałeś, wyruszasz z wioski. Żeby kontynuować podróż, musisz rzucać kośćmi. Im więcej wyrzucisz, tym dalej zajdziesz. Po drodze możesz trafić do więzień, spotkać czarowników, uczestniczyć w quizach, podjąć pomniejsze wyzwania, odpocząć (czyli stracić kolejkę), znaleźć tajne przejście czy zostać oszukanym. Jeśli w określonym czasie nie uzbierasz przedmiotów i nie wrócisz do wioski, to przegrasz sromotnie, a razem z Tobą cała wioska.



„Caesar'a Challenge" jest ilustrowany bajeczną grafiką, zrobioną przez samego Uderzo. Dźwięk ma się już gorzej — brakuje jakiejś fajnej muzyczki, która miło wchodziłaby do ucha. Szkoda, że gra jest banalna, przynajmniej dla mnie. Programiści z Infogrames zrobili ładną



grę dla dzieci, a nie dla starych wyjadaczy. Podsumowując, jeśli masz młodszego brata lub siostrę, to gorąco polecam „Caesar's Challenge". Oby niebo nie zwaliło się Wam na głowy.

■ COVAL

INFOGRAMES MULTIMEDIA '95 **78%**

ULTIMA IX
ASCENSION

„Ultima IX" jest trzecią częścią drugiej trylogii przygód Avatara – rozpoczętej od „Ultimy VII". Druga trylogia, w odróżnieniu od pierwszej, została zaplanowana jako całość (scenariusze „Ultimy IV — VI" nie były planowane jako części całości — stały się one trylogią dopiero podczas pracy nad kolejnymi częściami). Osią tej trylogii jest Guardian, [redacted] raczej walka z nim, prowadzona przez głównego bohatera. Pokrótce przedstawię tę historię:

„Ultima VII: Black Gate" – Avatar odkrywa spisek Batlina i Guardiana, mający za cel przejęcie władzy nad Britannią. Po udaremnieniu spisku Batlin ucieka.

„Ultima VII Part Two: Serpent Isle" – Avatar podąża za Batlinem i odkrywa krainę zbliżającą się do krawędzi zniszczenia przez zaburzenie Równowagi; podczas jej przywracania, główny bohater wpada w pułapkę Guardiana.

„Ultima VIII: Pagan" – Guardian przerzuca Avatara w świat Pagan, z którego bohater musi się wydostać i powrócić do Britannii. Jak na razie pozostawiliśmy bohatera właśnie w tym miejscu; Łącznik do kolejnej części – „Ultima IX: Ascension" brzmi następująco:

Avatar z pięciu czarnych skał składa z powrotem Czarny Obelisk Wielkiej Świątyni — bramę do Świata Światów. Jest to miejsce, po wkroczeniu w które podróżnik zostaje przeniesiony do miejsca określonego przez jego Przeznaczenie — Avatar zostaje przeniesiony do Britannii, ale jest ona inna niż ją pamiętamy: krwistoczerwone niebo, rzeki wrzącej lawy, smoki w powietrzu i głowa Guardiana wyrzeźbiona w skale... Czyżby Guardian podbił Britannię?

Podtytuł brzmi „Ascension" (podniesienie, wywyższenie) — póki co nie ma oficjalnego wyjaśnienia tego podtytułu, jednakże większość fanów skłania się ku przypuszczeniu, że związane jest to z tym, że Avatar będzie musiał stoczyć walkę z Guardianem, [redacted] aby zwyciężyć w tym pojedynku — musi „wznieść się" do potężniejszej formy.

W nowej części gry będzie nowy „engine" (co stało się już tradycją — każda nowa część (jeśli uznać obydwie części „Ultimy VII" jako jedną) jest dość rewolucyjna, jednakże wciąż trzeba będzie używać klawiatury do wstukiwania słów kluczowych podczas rozmów z postaciami w grze. Nowy natomiast będzie na pewno sposób walki — [redacted] ten z „Ultimy VIII" skarżyło się zbyt wielu graczy — podobno będzie można używać dwóch trybów: [redacted] czasie rzeczywistym i z podziałem na tury, ale póki kod nie jest napisany, nic nie jest pewne. Pewne natomiast jest to, że nie będzie można używać kombinacji myszy i klawiatury w czasie walki. Jeśli chodzi o grafikę: na każdego potwora (a będzie ich tu sporo różnych rodzajów) poświęcone zostało po sto klatek animacji, na Avatara — tysiąc dwieście (przy czym ma być możliwość wyboru płci bohatera)! Powrócą tutaj portrety postaci, z którymi przeprowadzane będą rozmowy, jednakże nie zostało potwierdzone czy będą to rysunki (jak w „Ultimie VII"), czy też digitalizowane zdjęcia (jak w „Ultimie VII", drugiej części). Nie będzie żadnych digitalizowanych filmów z aktorami, będzie natomiast ponad czterdzieści renderowanych scenek — przerywników.

Dźwiękowi również nie będzie prawdopodobnie czego zarzucić – ma istnieć możliwość słuchania do 32 ścieżek dźwiękowych równocześnie (co oznacza na przykład: szczęk mieczy, świst strzał, głosy, tupoty i temu podobne rzeczy w tym samym czasie). Wszystkie dialogi w grze mają zostać nagrane przez aktorów i zdigitalizowane; Avatar ma mieć dwa głosy — damski i męski.

W grze ma istnieć możliwość używania klawiszy — skrótów, ale prawdopodobnie nie będzie możliwości ich predefiniowania.

Zgodnie z zapowiedziami można sądzić, że nowa „Ultima" zapewni wszystkim swoim miłośnikom wiele rozrywki: akcja ma być nieliniowa (nie jest istotna kolejność wykonywania zadań), nie wszystkie zadania i zagadki, na które gracz się natknie, muszą zostać wykonane i rozwiązane. Lepsze (przynajmniej w stosunku do „Ultimy VIII") ma być również oddziaływanie na świat (w „Ultimie VII" można było na przykład zebrać zboże, zemleć je na mąkę, z której z kolei, przy użyciu wody, można zrobić ciasto, po czym upiec je i uzyskać chleb — na sprzedaż lub też do zjedzenia! Tutaj ma być tak z całym światem!!!). Z nowości — ma być podobno również możliwość obejrzenia wszystkich ścian, co dotychczas, przy stałym układzie widoku, nie było możliwe.

Nie jest natomiast pewne, czy będzie możliwość przeniesienia swojej postaci z „Ultimy VIII", ale jeśli nawet, to i tak Avatar będzie musiał pozyskać umiejętności i siłę w tej części gry (w końcu jest to podstawa RPG...). Będzie można tworzyć drużynę, ale, jak na razie, nie jest pewna jej maksymalna liczba członków (ale na pewno nie będzie to cała armia), ani też możliwość przeniesienia ich z poprzednich części.

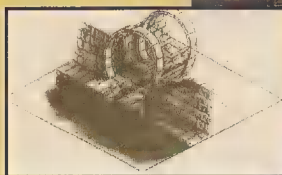
Magia w „Ultimie IX" będzie odgrywać bardzo ważną rolę, ale nastąpi powrót do systemu czarów z „Ultimy VII" — sposób rzucania czarów „Ultimy VIII", jakkolwiek bardzo interesujący, okazał się za trudny dla wielu graczy. Wiadomo już, że składniki, odczynniki i wywary w czarach będą ciągle używane, natomiast nie jest pewne, czy członkowie drużyny będą w stanie używać magii. W Britannii prawdopodobnie będą smoki! Scena finałowa pokazuje to, a Lord British, w jednym ze swoich listów do fanów, zasugerował ich istnienie i używanie jako środka transportu...

W czasie gry będzie istniał podział na pory dnia. Można będzie także podziwiać zmiany pogody (takie jak na przykład deszcze i burze), ale ciągle jeszcze nie wiadomo nic na temat podziału czasu na pory roku. W chwili obecnej Origin zapewnia jedynie o wypuszczeniu gry przeznaczonej dla Windows 95 (na Gwiazdkę tego lub na wiosnę następnego roku — zależnie od źródła) — w planach podobno jest również wydanie jej na innych platformach (w tym również 3DO), ale bez żadnych konkretnych terminów. Prawdopodobnymi minimalnymi wymaganiami sprzętowymi dla gry będzie 486DX2/66 wyposażone w 8 MB pamięci RAM oraz podwójnej prędkości CD-ROM, przy czym oczywiście z powodów systemowych (Windows 95) polecane będzie Pentium 100/120 z 16 MB RAM-u. Gra ma zostać wydana na dwóch CD-ROM-ach, a zatem nie ma nawet co marzyć o wersji dyskietkowej (około 1.3 gigabajta danych)...

■ WIST

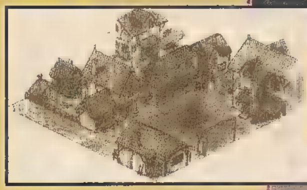
Artykuł powstał w oparciu o wywiad z Lordem Britishem oraz o FAQ (Frequently Asked Question — Często Zadawane Pytania) „Ultimy IX" autorstwa Adriana Yau.

Widok biblioteki w wysokiej rozdzielczości, perspektywa z pierwszej osoby. Zaczerpnięty nie z intra, lecz z gry.



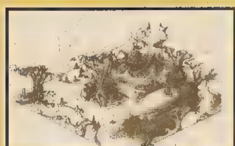
Szkic burzowca gdzieś w Brytanii, 45 stopni izometrycznej perspektywy.





Zarys miasta w Brytanii, 45 stopni izometrycznej perspektywy.

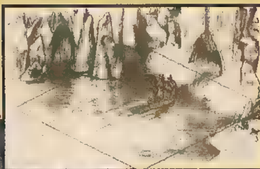




Zarys obozu lub małej wioski w lesie.



Widok całkowity.

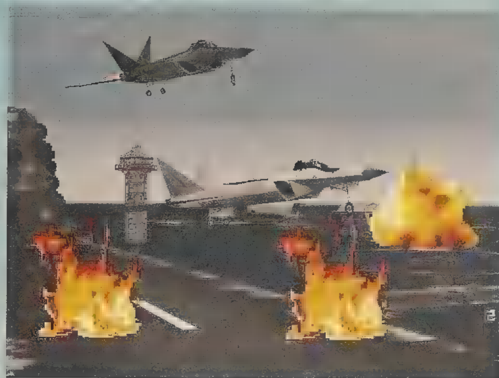


Zarys statku i końca rzeki. Gdzie nas to zaprowadzi?



Pokój w wieży, prawdopodobnie poniżej biblioteki.

I kolejny widoczek tego miejsca. Tym [redacted] od tyłu.



NASTĘPCA ZNAKOMITEJ GRY U.S. NAVY FIGHTERS

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

CO JEST GRANE?

Electronics Arts pozyskała nowego partnera, niezwykle pomocnego przy tworzeniu symulatorów samolotów bojowych. Jest nim firma Jane's Information Group uznawana niemal od wieku (od 1898 roku) za główne źródło informacji dotyczące spraw obronnych (okręty wojenne, artyleria, samoloty wojskowe), a w ostatnim czasie również zagadnień związanych z kosmonautyką.

Połączone siły obydwu firm zaowocowały ostatnio wydaniem gry zatytułowanej „A.T.F.". Jest to skrót pojęcia Advanced Tactical Fighters, co po polsku przekłada się na zaawansowane taktyczne myśliwce. Gra jest już sprzedawana w Polsce przez firmę IPS Computer Group. Starym wygom od symulatorów walki i lotu samolotów, co to na swoim koncie mają co najmniej po kilkadziesiąt zestrzeleń, po przeczytaniu tych słów z pewnością rozbłysły oczy. Znają ten tytuł z zapowiedzi prasowych oraz wiedzą, że gra ta jest w prostej linii kontynuacją „U.S. NAVY FIGHTERS", którą wydała również Electronics Arts.

Mniej zorientowanych w temacie Czytelników informuję, że „A.T.F." — podobnie jak poprzedzająca ją gra — jest nie tyle symulatorem lotu, co symulatorem walki myśliwca. Nie oznacza to, że w „A.T.F." sterowanie samolotem zostało ograniczone do absolutnego minimum, jak np. w grze „COMANCHE". Jednak jest ono uproszczone i dość odległe od realiów pilotażu. W „A.T.F." ekran lotu i walki koncentruje się na widoku poprzez szybę wyświetlacza przeziernego (HUD). Z gry „U.S. NAVY FIGHTERS" przeniesiono do „A.T.F." nie tylko sprawny interfejs sterowania lotem i ogniem myśliwca. Przeniesiono tu również bardzo dyskusyjny sposób pokazywania przyrządów pokładowych tylko „na życzenie", w specjalnie wywoływanych oknach. Przyznać trzeba, że uczytelnia to pole obserwacji i walki, ale równocześnie odejmuje grze sporo uroku.

O ile terenem zmagań gry — poprzedniczki była przede wszystkim (choć nie tylko) przestrzeń nad wodami, po których pływały jednostki własnej i wrogiej floty wojennej, to w grze „A.T.F." większość misji koncentruje się na niszczeniu celów naziemnych oraz na gromieniu broniących je samolotów przeciwnika. Samolotów, na







dystrybucja:	**IPS** TEL.(0-22)642-27-66
cena:	**134.00.-**
wymagania:	PC 486DX2, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ELECTRONIC ARTS
80%
SYMULACJA



których można w grze „A.T.F.” polatać i powalczyć — naprawdę nie brakuje! Ponieważ nie wszyscy Czytelnicy muszą znać typy samolotów występujących w grze-poprzedniczce, nie ograniczę się w tym miejscu do powiedzenia (jak to podano w jednym z polskich magazynów gier), że w „A.T.F.” występują wszystkie samoloty z „U.S. NAVY FIGHTERS” i jeszcze parę innych. Czytelnik rozważający zakup gry „A.T.F.” ma prawo i powinien wiedzieć coś więcej. O tym za chwilę.

„A.T.F.” mieści w sobie nowe kampanie, obejmujące ponad 80 misji. Misje te bazują na informacjach wywiadowczych Jane's Information Group. Uczestnicząc w kampaniach, można wybierać spośród 13 typów samolotów dostępnych w grze. To oczywiste, że proponowany wybór ilościowy i jakościowy zależy od charakteru i zadań misji. Każdy typ samolotu posiada w grze — tak jak w rzeczywistości — inną charakterystykę i właściwości lotu.

BIEGIEM [redacted]

Rewię samolotów otwiera niekwestionowana gwiazda pierwszej wielkości. Jest nią:

- NORTHTROP GRUMMAN B2A SPIRIT — bombowiec w kształcie podwójnej litery W, o zmniejszonej wykrywalności, przeznaczony do penetracji strategicznej.

Pozostałe typy to — po większej części — arystokraci spośród ścisłej współczesnej światowej czołówki myśliwców taktycznych. Zdarzają się jednak pośród nich najnowsze modele myśliwców, mających za sobą już dość długi rodowód. Jest również jeden gigant transportowy. A oto te pozostałe:

- LOCKHEED F22 RAPIER — zaawansowany myśliwiec taktyczny (ATF) US Air Force.
- LOCKHEED F 117A o nieoficjalnej nazwie Night Hawk (Nocny Sokół) — jest to samolot do przeprowadzania precyzyjnych ataków, wyposażony w elementy zmniejszające wykrywalność, zooptymalizowany pod względem dyspersji oraz o zmniejszonej emisji cieplnej.
- DASSAULT RAFALE — (SQUALL) — to jednomiejscowy (marynarka wojenna) lub dwumiejscowy (siły powietrzne) wielozadaniowy myśliwiec przechwytujący i rozpoznawczy Francuskich Sił Powietrznych.
- GRUMMAN X-29 — nowoczesny samolot badawczy ze skrzydłami FSW, których wygląd sprawia wrażenie, ze samolot ten leci „do tyłu”.
- ROCKWELL/DASA X-31A EFM — jednomiejscowy samolot doświadczalny do badań zwrotności bojowej.
- LOCKHEED X-32 — nowoczesny myśliwski samolot szturmowy krótkiego startu i pionowego lądowania (ASTOVL).

Podane wyżej samoloty występują w kampaniach gry. Pozostałe samoloty dostępne dla pojedynczego gracza, to:

- AV-8B HARRIER II PLUS — McDonnell Douglas/British Aerospace Harrier II — jest to jednomiejscowy samolot skróconego/pionowego startu i lądowania, przeznaczony do bliskiego wsparcia, przełamywania pola walki, ataków nocnych i rozpoznania.
- GRUMMAN F-14B TOMCAT — to dwumiejscowy myśliwiec przechwytujący, bazujący na lotniskowcach, przystosowany do atakowania celów naziemnych.
- F/A18 HORNET — McDonnel Douglas F/A18 Hornet — mający w US Navy oznaczenia: F/A–18A, B, C, D; jest to myśliwiec bombardujący, stacjonujący na lotniskowcach i bazach naziemnych.
- BAE ŚEA HARRIER — oznaczenia Royal Navy: FRS.Mk I i F/A.Mk2 — jest samolotem rozpoznawczym, myśliwskim i szturmowym, pionowego/skróconego startu i lądowania. (V/STOL).
- SU-33 FLANKER-D — Suchoj Su-33, kod NATO: Flanker-D — to jednomiejscowy myśliwiec obronny, stacjonujący na lotniskowcu.
- YAK-141 FREESTYLE — JAKOWLEW JAK-141, kod NATO: Freestyle — jednomiejscowy, wielozadaniowy samolot bojowy pionowego/skróconego startu i lądowania.



Rewię samolotów dostępnych w „A.T.F.” zamyka uzbrojony ciężki transportowiec. Jest nim:

- ACU-130U SPECTRE — Lockheed 382 Hercules — wielozadaniowy samolot transportu taktycznego. Ta „kruszynka” o rozpiętości skrzydeł 40 m, wadze własnej 34-36 ton (w zależności od wersji) i ładunku użytecznym 17-19 ton, jest wyposażona w cztery silniki o mocy 3362 kW każdy oraz uzbrojona (od przodu do tyłu) w sześciolufowe działko Gatling kal. 25 mm, działko Bofors kal. 40 mm oraz działa 105 mm oparte na amerykańskiej haubicy.

Teraz tylko jedno stwierdzenie, przeznaczone dla „początkujących pilotów”, stare wygi mogą je pominąć. Cały zaprezentowany wybór maszyn to zarówno:

- samoloty produkowane w kolejnych swych wersjach od wielu lat (np. Grumman Tomcat F-14),
- samoloty wojskowe, których kolejne prototypy bądź ich serie informacyjne są testowane od pewnego czasu w ramach specjalnych programów (np. Grumman B2A Spiryt),
- konstrukcje pozostające w stadium prac projektowo-studialnych (np. Lockheed X-32).

Skoro wiemy już to, co najważniejsze, zapoznajmy się z kilkoma istotnymi założeniami i rozwiązaniami gry „A.T.F.”

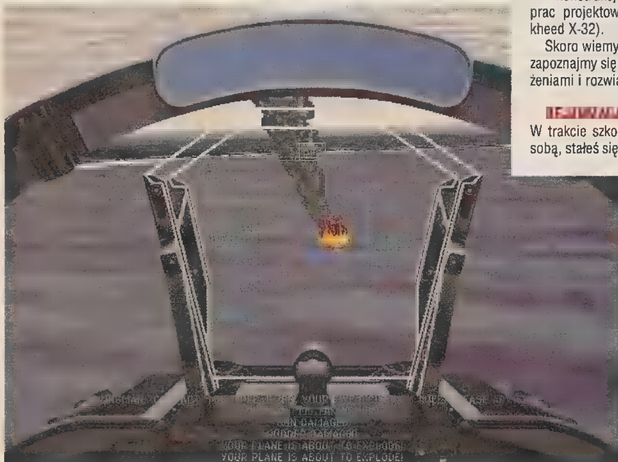
[redacted] KAMPANII

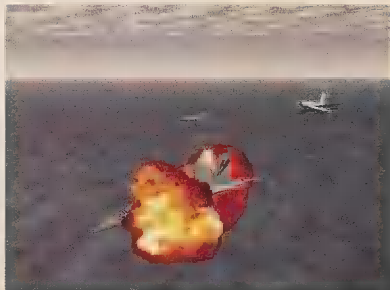
W trakcie szkolenia, które masz już za sobą, stałeś się jednym z najlepszych pilotów U.S. Air Force. Nadszedł czas, aby częściowo spłacić swój dług. Otrzymałeś wezwanie, kierujące Cię do obrony interesów NATO w Egipcie i na Dalekim Wschodzie. Są to hipotetyczne lokalizacje światowych konfliktów, jakie wg amerykańskich politologów mogą w najbliższych latach zaistnieć. Są tam na mapach wyznaczone punkty trasowe, które możesz — w określonym zakresie — samodzielnie korygować. Oprócz tych możliwości gra udostępnia opcję projektowania własnych misji. Możliwości dostępnych w tej opcji rejonizacji są wręcz imponujące. Można samodzielnie definiować punkty koncentracji sił własnych i przeciwnika (punkty trasowe) oraz szczegółowo określać ich nasycenie zabudowaniami i lotniskami, myśliwcami, śmigłowcami oraz bombowcami, okrętami wojennymi i lotniskowcami, wyrzutniami SAM, stanowiskami artylerii p-lot., wreszcie zgrupowaniami czołgów i kolumn transportu logistycznego. Biorąc pod uwagę możliwość wymiany własnych misji z misjami opracowanymi przez przyjaciół — zabawy w „A.T.F.” starczy na wiele tygodni!



To by było na tyle. W „A.T.F.” możliwe są gry pojedyncze oraz wieloosobowe za pośrednictwem sieci, modemu lub poprzez przewód typu null modem.

RESET





dystrybucja: **LICOMP** TEL.(0-22)642-27-66

cena: **134.20,-**

wymagania:
PC 486DX2, 8 MB RAM, VGA lub SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

80% PRZYGODOWA

NORMALITY







Pewnie słyszałeś co nieco o magii VooDoo? Że jest super, extra, cool i w ogóle! No więc wyobraź sobie, że stałeś się posiadaczem odlotowego modelu lalki VooDoo. To podstawowe narzędzie uprawiania tej magii. Ale lalkę taką znaleźć u nas niełatwo. Nieoczekiwanie udostępniła Ci ją nowa gra „NORMALITY", wydana przez Gremlins Interactive.

„NORMALITY" przenosi Cię jednocześnie do bardzo dziwnego miasta. Jest ono ogromne i nosi nazwę Neutropolis. Wbrew nazwie gry, sytuacja w Neutropolis nie ma nic wspólnego z normalnością. Jakaś potężna i tajemnicza siła kontroluje to miasto. Kiedyś znakomicie prosperująca metropolia, pełna piękna i świateł. Teraz zamieniona w płytkie zagłębie groteski, beznadziejności i monstrualnej apatii mieszkańców. Występujesz w roli Kenta, niepoprawnego marzyciela i pięknoducha. Zostałeś przyłapany na jednym z najcięższych przestępstw w Neutropolis. Jest nim publiczne gwizdanie... Przyszło Ci do głowy zagwizdać melodię piosenki o tym, jak być szczęśliwym. Zostałeś natychmiast pojmany i osądzony. Wymierzono Ci tydzień domowego aresztu. Czujesz się osamotniony i skołowany tym, co dzieje się w mieście. Telewizja nadaje niezrozumiałe audycje o śpiewających spychaczach. Wszystkie jej audycje są co chwila przerywane reklamami mebli pluszowych, na produkcję których przestawiła się nieoczekiwanie najbardziej prężna firma w mieście. Pod drzwiami Twojego domu stoi żołnierz, który nie dopuści abyś opuścił domowy areszt, przed minięciem zasądzonych siedmiu dni. To normandos, jeden z komandosów podejrzanego osobnika Paula, który inwigiluje całą ludność miasta.

Na szczęście nie wszyscy mieszkańcy Neutropolis dali się sterroryzować. Przez szczelinę Twoich drzwi wejściowych, jakaś życzliwa ręka wsunęła gryps. To maleńka karteczka informująca Cię, że są jeszcze w mieście osobnicy — tacy jak Ty — którzy ten monstrualny bałagan mają w... głębokim poważaniu. Jest więc w mieście podziemny ruch rebeliantów, do którego będziesz chciał się przyłączyć. Ale w tym celu należy najpierw opuścić areszt domowy. Nie uczynisz tego jednak drzwiami. Stojący pod nimi normandos prędzej wbije Ci głowę w tułów. Tu trzeba coś wykombinować...

Rozejrzyj się napierw bacznie po pokoju. Znakomicie ułatwi Ci to dobrze funkcjonująca grafika 3D. Co my tu mamy..? Jakaś wieża audio, wielkoekranowy, wyłączony odbiornik telewizyjny, posłane łóżko, zagracona kuchnia, po której skacze pocieszny ptaszek. To gadający gwarek afrykański. Po chwili zorientujesz się, że ten egzemplarz paple wyjątkowo dużo. Przez nie domknięte okno widać pogrążone w nocy Neutropolis. Wśród okolicznych budynków rozróżniasz „Miętowy supermarket", fabrykę mebli „Pluszowy odpoczynek", stację TVNeutropolis, sklep ze sprzętem TV, stadion i posterunek nomandosów.

Ogarnia się z wolna zdenerwowanie. Rzeczywistość Neutropolis zaczyna dokuczać Ci jak chory ząb. Za wszelką cenę musisz wydostać się z domowego aresztu. Ale normandos jest czujny! A więc jak to uczynić? Wydaje się, że utknąłeś tu bez wyjścia... Ale spoko! Co ten gwarek skrzeczy? Chyba najpierw trzeba włączyć telewizor! Żaden przycisk jednak nie działa. Gdzie u licha jest pilot? Weź do worka gwarka i poduszkę z łóżka. Możesz użyć do tego lalki VooDoo wywoływanej prawym klawiszem myszy. Ale najpierw naucz się dobrze nią posługiwać. Masz to zapisane w instrukcji do gry. Pamiętaj, że niewłaściwe użycie lalki VooDoo może wywołać poważne zaburzenia czasoprzestrzeni, w której przebywasz. No udało się, ptak i poduszka już są w worku, obracającym się w prawym górnym rogu ekranu akcji. Okazuje się, że pod poduszką leży pilot OTV. Zadziałaj nim i po chwili włączenie telewizora masz z głowy! Teraz podejdź do okna i otwórz je. Jeśli jeszcze raz „użyjesz okna", nieoczekiwanie znajdziesz się na ulicy... Teraz tylko...

W tym miejscu wypada jednak przerwać. Jeśli chcesz poznać dalszy bieg tej niesamowitej historii i odkryć tajemnicę Neutropolis, po prostu zaopatrz się w tę grę. Jest ona w swym charakterze podobna do „Teenagenta". Jeśli polubiłeś tamtą grę, na NORMALITY nie powinieneś się zawieść. Polskim dystrybutorem gry jest firma Licomp.





STREFA ŚMIERCI

TEKKEN ★ BATTLE BEAST
BATMAN FOREVER
RISE OF THE ROBOTS 2

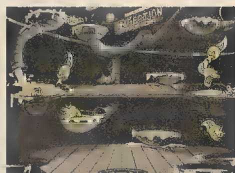


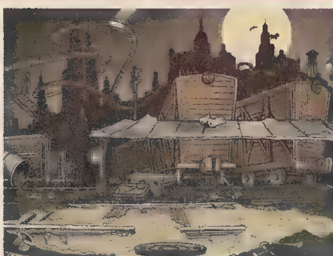
Witam po raz kolejny w naszej odjazdowej rubryce „Strefa Śmierci". Chciałem i tym razem postąpić według tradycji i zrobić opisy do dwóch tylko gier. Jednak minione Targi Gier w Warszawie wpłynęły na zmianę mojej decyzji. W tej „Strefie Śmierci" znajdziecie recenzje czterech (!) gier. Będzie to „Tekken" (Yeah!), „Battle Beasts" (Czad!), „Batman Forever" (jak oglądaliście film, to nie musicie czytać mojej recenzji, bo już powinniście wiedzieć co sądzę o grze) oraz dalszy ciąg opisu do „Rise of the Robots 2" (No Comment).

Szczerze mówiąc nie wiem, za jakie grzechy producenci z Acclaim i Mirage skazali nas na „Rise 2", ale czuję się w obowiązku dokończyć to, co zacząłem i napisać też coś o ciosach specjalnych (choć, jak wspomniałem, są badziewne). Nie chcę się żalić, ale im dłużej pogrywam w tę tragedię (czytaj „Resurrection: Rise 2"), tym bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że w ten sposób zrobione mordobicie, to kompletnie poroniony pomysł. Zatem: Let's play! (jak to powiedział Antonio Banderas w „Desperado").

BATTLE BEASTS

Gra **„Battle Beasts"** była pierwszą nawalanką pod Windows, która zrobiła na mnie wrażenie. Przeznaczona głównie dla młodszych, nie jest szczególnie miodna, ale można zrywać boki ze śmiechu widząc te nawalające się (zwierzątka? zabawki?) postacie, zrobione profesjonalnie i z humorem. Co więcej, „Battle Beasts" to nie tylko zwyczajne mordobicie z ekstra grafiką, są tam także elementy platformówki, gdyż gracz sam musi dotrzeć na planszę, na której chce grać, ścigając się z dowolnie wybranym przeciwnikiem. Gra jest niestresująca i





powinna zmusić dzieciaki zarówno do ćwiczenia palców przy nawalaniu w klawisze, jak i do myślenia, przy krążeniu w skomplikowanych labiryntach. Producenci z firmy **7th Level** zasłużyli na 5+. Dodatkowo dla każdej postaci kombinacja klawiszy do ciosów jest taka sama, dzięki czemu nie trzeba pamiętać osobnej klawiszologii dla każdego zawodnika. W sumie jest to bezkrwawa zabawa dla osób od lat 5 do 105, obdarzonych poczuciem humoru.

Oto zestaw podstawowych ciosów dla każdej postaci:

Dla postaci małej:
Fire 1 + PRZÓD — atak specjalny
Fire 2 + PRZÓD — uderzenie z czachy
Fire 1 + DÓŁ — blok

Dla postaci dużej:
Fire 1 + GÓRA — kopniak z obrotu lub cios z piąchy
Fire 2 + GÓRA — uppercut
Fire 2 + PRZÓD — kopnięcie okrężne lub hak
Fire 1 + TYŁ — chwyt
Fire 2 + TYŁ — karabin

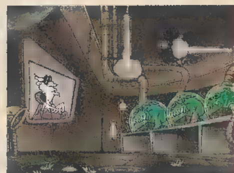
Przemiana z małej postaci w dużą: Fire 1 + Fire 2

SPARTICUS vel Sparky to wojowniczy zwierzak, wywodzący się od najlepszego przyjaciela człowieka (dla ludzi nie skażonych reklamami telewizyjnymi jest to nadal pies). Można go poznać po wiecznie wywalonym jęzorze. Swych wrogów odstrasza morderczym wyciem. Jest szybki i zwinny, a w małej postaci najlepszym ciosem jest słynna technika Sparky'ego zwana „rękawica z pyska". Jego kolor — biały.

VERMIAN — pseudo Vermi, to poszukiwany listem gończym przedstawiciel społeczności Rattus rattus (szczur śniady). Szybki i śmiertelnie niebezpieczny jest jednocześnie bardzo wydajny i mało kłopotliwy dla swojej (włoskiej chyba) rodziny, gdyż żywi się odpadkami. Nieźle też radzi sobie w obronie, osłaniając się swoim obiadem, tj. serem.

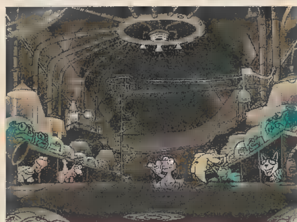
NICKY to przedstawiciel wymarłego gatunku. Jest pozornie malutki i bezbronny, ale jego tatusiem był Tyranosaurus Rex, więc wnioski możecie wyciągnąć sami. Nawet jego smoczek okazuje się być morderczą bronią. Jego kolor — granatowy.

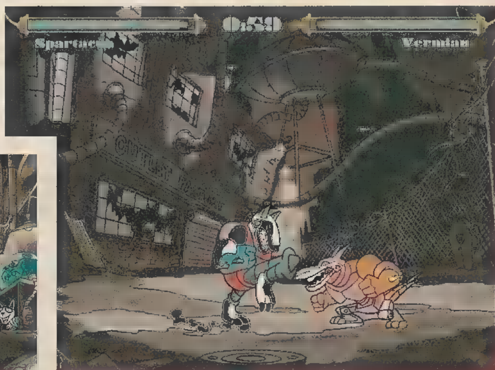
TOR to nosorożec. Jest tłusty i powolny, ale swoim rogiem potrafi i atakować, i bronić się. Kto miał kiedyś styczność z wkurzonym nosorożcem, wie o czym mówię. Kto nie miał... powinien zmierzyć się z Torem.



MORDEN zwany także Mortie, to czołg Shermana w wydaniu zwierzęcym. Zazwyczaj wygląda na łagodnego żółwia, ale kiedy ktoś próbuje mu podskakiwać, zmienia się w krwiożerczą bestię. Jest mocno opancerzony i bardzo silny. Lepiej uważajcie, kupując sobie żółwia, bo nie wiadomo, czy nie traficie na Mortiego (tak przy okazji, czy Mortie nie kojarzy się Wam z Mortal — śmiertelny?)

KULAPESH alias Kuli to zawodnik wywodzący się od ryb (łac. Piesces). Prawie nigdy nie opuszcza wody. Jest wolny, ale za to skoczny. Dla bezpieczeństwa zabiera ze sobą swoją ulubioną maskotkę: kotwicę, która często pomaga mu wychodzić z wielu opresji. Kolor Kulapesha — żółty.





Witamy na turnieju „TEKKEN" najbardziej brutalnym i prestiżowym konkursie walk w stylu wolnym! Sponsoruje go korporacja Mishima. Wojownicy biorący udział w turnieju zjadą się z całego świata. Stawka jest największa nagroda pieniężna, jaka kiedykolwiek była wypłacona na profesjonalnym turnieju walk. Przekonaj się sam, kto zostanie najlepszym fighterem na świecie!

Zgodnie z tym, co zapowiadałem, od czasu do czasu będą recenzje z gier konsolowych. Dziś — „Tekken". Następnym razem przypuszczalnie „Toshinden", ale „Tekken" ma niepodważalne pierwszeństwo z jednego, ale bardzo poważnego względu — jest lepszy.

Gdybym nie był fanem PC, to najprawdopodobniej większość czasu spędzałbym właśnie przy PlayStation, tocząc zażarte boje na śmierć i życie, miażdżąc karki, łamiąc nogi (i inne części ciała, o których nie wspomnę, bo to nie lekcja biologii), właśnie grając w „Tekkena". Szczerze żałuję, że nie ma PC-towskiej wersji tej gry, ale z drugiej strony, do tej klasy grafiki, animacji i dźwięku Pentium 100 i 16 MB RAM mogłoby okazać się zbyt mało.

Co do samej gry: tym z Was, którzy nie mieli jeszcze żadnej styczności z mordobiciami na PlayStation powiem, że przypomina nieco animowane „PK Fightera", ale to porównanie może odnosić się jedynie do sposobu prowadzenia kamery w czasie gry, tzn. ujęcia są ze wszystkich stron, stosowane są także zbliżenia, wszystko w zależności od zadawanych ciosów i sposobu poruszania się zawodników. Dzięki temu można obejrzeć dokładnie nie tylko pole walki, ale także każdego zawodnika (gry typu „Mortal Kombat" nie wytrzymują porównania), ma się pewne wrażenie trójwymiarowości. Jeśli jeszcze dodam, że zawodnicy są świetnie wykonani i doskonale zanimowani, a muzyka i odgłosy w walce są po prostu ekstra... Co tu dużo gadać, „Tekken" to po prostu prawdziwy hit. Kiedy po raz pierwszy w to zagrałem, miałem destrukcyjne zamiary wobec mojego PC. Jedyną wadą gry jest chyba tylko mała liczba zawodników (jak w „WM", tylko 8). Ale na szczęście mają tak dużo ciosów specjalnych, zarówno tych, które są przyporządkowane odpowiedniemu klawiszowi na padzie, jak i tych, które wykonuje się za pomocą kombinacji klawiszy, że ciężko się nimi znudzić. Dla dodatkowej zachęty podaję charakterystyki postaci. Kto tylko posiada PlayStation, niech zaopatrzy się w „Tekkena", kto jej nie ma, cóż... Trzeba chyba naciągnąć rodziców!



TEKKEN

KAZUYA MISHIMA

Arogancki i niebezpieczny Kazuya Mishima jest najstarszym synem Heihachi Mishimy, szefa korporacji sponsorującej turniej. Pojawił się na turnieju tylko ze względu na to, że lubi sprzeciwiać się ojcu. Szybki i zwinny zawodnik. Poziom wykonywania jego słynnych uppercutów są bardzo skuteczne.

PAUL PHOENIX

Agresywny i impulsywny Amerykanin. Na co dzień pracuje jako ochroniarz, bierze też udział w nielegalnych walkach. Zmierzył się kiedyś z Kazuyą Mishimą, przegrywając ranny. Bierze udział w turnieju, aby pokonać go tym razem. Nie jest tak szybki, jak Kazuya, ale dysponuje większą siłą.

[illegible]

... i [illegible] młody człowiek, który stał się niesamowicie sprawnym zapaśnikiem dzięki specjalnej masce. Jeśli wygra, zamierza nagrodę przeznaczyć na cele dobroczynne, a dokładniej dofinansować sierociniec, w którym się wychował.

[illegible]

Wyszkolona zabójczyni, szybka i śmiertelnie niebezpieczna. Plotka głosi, że występuje w turnieju nie tylko ze względu na wrodzoną chęć współzawodnictwa, ale też dlatego, że zlecono jej zamach na szefa korporacji Mishima. Jest jednym z najszybszych zawodników „Tekkena".

JACK

To potężny cyborg wojskowy. Jego rozkazodawcy wysłali go na turniej, aby unieszkodliwił Kazuyę Mishimę, gdyż podejrzewają, iż ten knuje zamach stanu. Jack jest najsilniejszym zawodnikiem w turnieju, jest też niestety, bardzo powolny. Bardzo polecam jego rzuty (łatwo można je wykonywać z wyskoku), odbierają mnóstwo energii przeciwnikowi.

MARSHALL LAW

[illegible] to mistrz sztuk walki, marzący o otwarciu własnej szkoły walk wschodnich. Przybył na turniej po sławę i pieniądze. Niekiedy niebezpieczny, ze względu na swoje salto z podwójnym kopnięciem oraz na cios, który można by nazwać „Nose Breaker" (chwyt za łeb i kolano w nochal).

MICHELLE CHAN

Matka jej wojowniczki była rodowitą Amerykanką, ojciec zaś mężczyzną z Hongkongu, zamordowany przez ludzi Heihachiego Mishimy. Michelle przybyła na turniej tylko dla zemsty.

YOSHIMITSU

To mechaniczny Ninja, mistrz miecza. Nikt nie wie skąd przybył Yoshimitsu ani dlaczego postanowił wystąpić w turnieju. Wiadomo jednak, że swego czasu Yoshimitsu był powiązany ze światowym syndykatem zbrodni, zrzeszającym złodziei (może został tym razem zaproszony na kradzieże kieszonkowe).

To tyle o zawodnikach. By the way, na Gambleriadzie miałem zaszczyt zagrać w drugą część „Tekkena" z większą liczbą zawodników oraz ulepszoną grafiką i dźwiękiem. Z niecierpliwością czekam, aż dysk z tą gierką trafi do moich rąk.

■ LUCAS



W artykule wykorzystano ilustracje z gry TEKKEN 2





RESURECTION
RISE OF THE ROBOTS 2



Z wyrazem męki na twarzy kończę opis do „Rise 2". Jezusie, co za koszmar! Mam cichą nadzieję, że twórcy „Rise 2" nie zdecydują się na kontynuację i nie spłodzą „Rise 3". Zatem skończmy z tym. To będzie coupe de grace. Koniec męki.

[illegible]
KWACH — TYŁx3 + K

[illegible]
ŁADOWANIE — TYŁx3 + PRZÓD + K
LOT JASTRZĘBIA — DÓŁx2 + PRZÓDx2 + P

[illegible]
ŚCIĄGACZ — DÓŁ + GÓRA + P

[illegible]
OSTRZE — PRZÓDx2 + DÓŁx2 +P
OGIEŃ — DÓŁx2 + PRZÓDx2 + P

CHROMAX
OGIEŃ — patrz SALVO
CZACHA — TYŁx3 + P

[illegible]
SPHERE — TYŁ + DÓŁ + PRZÓD + DÓŁ + P

TELEPORTACJA — PRZÓDx2 + K

[illegible]
OBROTOWKA — DÓŁ + GÓRA + K

PRIME 8
STĄPNIĘCIE — DÓŁx3 + P

NECROBORG
ATAK Z POWIETRZA — DÓŁ + GÓRA + P
FAJERWERK — TYŁx3 + P

ROOK
VAN DAMME — DÓŁx2 + PRZÓDx2 + P
SLAMER — DÓŁx2 + PRZÓDx2 + K

[illegible]
[illegible]RACZA — DÓŁx2 + PRZÓDx2 + P



[illegible]
FAJERWERK — PRZÓDx2 + DÓŁ + P
OBROTÓWKA — DÓŁ + GÓRA + P

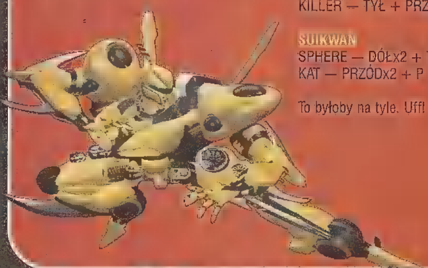
[illegible]
STRZAŁA — DÓŁx2 + TYŁx2 + P



[illegible]
KILLER — TYŁ + PRZÓDx2 + P

SUIKWAN
SPHERE — DÓŁx2 + TYŁx2 + P
KAT — PRZÓDx2 + P

To byłoby na tyle. Uff!







Wprawdzie gierka ta opisywana jest w tym numerze, ale chyba mam prawo coś o niej powiedzieć jako sec od mordobić.

Producenci z firmy Acclaim wiele zaryzykowali, wypuszczając na rynek grę, opartą na filmie z 1995 roku „Batman Forever". Zaryzykowali, ponieważ film okazał się kompletną klapą. Może jedynie soundtrack z filmu był coś wart, ale tej jednej dobrej rzeczy brakuje w grze. Ściślej mówiąc w skali 10-stopniowej film był wart 2, a gra jest warta ok. 1. Postacie są wykonane topornie, brak ciosów specjalnych, przeciwnicy wyglądają jak banda Forrestów Gumpów po amfetaminie. Grać można w funkcji „single" i „cooperative", ale zarówno przechodząc jednym zawodnikiem, jak i grając z kolegą, przy „Batmanie Forever" można wytrwać najwyżej 5 min., czyli niewiele mniej niż przy filmowym odpowiedniku. Ogólnie gra jest monotonna i nudna, pomijając już fakt, że można ją przejść w bardzo krótkim czasie. Nie wiem czy producenci z firmy Acclaim nie byli świadomi oczywistej porażki tak miernie wykonanej gry? W sumie — IT'S A TOTAL DISASTER!

BATMAN FOREVER

KOMPUTERY kontra KONSOLE



NINTENDO 64

Rynkowa premiera konsoli Nintendo64, maszyny, dzięki której firma Nintendo ma zamiar znokautować swych przeciwników, odbyła się na niedawnych targach E3 w Los Angeles. Używamy tej właśnie nazwy, gdyż jest ona obowiązującą od jakiegoś czasu. Wiadomo jest, że w założeniu miała się nazywać Ultra 64, jednak firma postanowiła dokonać zmiany i tak też się stało.
Rozpoczęta parę miesięcy temu kampania reklamowa, już teraz przybiera niesamowite wręcz rozmiary. Najlepiej widać to było na E3, gdzie Nintendo wynajęło największe stoisko, którego bardzo duża część poświęcona była właśnie N64. Do historii przeszedł już kiks z ogłoszeniem we francuskiej prasie na początku grudnia (list dziecka do Świętego Mikołaja, odwołujący wcześniej zamówioną konsolę 32-bitową i prośbę o Ultrę64). Nowsze ogłoszenia są już bardzej realistyczne i zapewniają, że nie warto kupować konsoli 32-bitowej, lepiej zaczekać na Nintendo64.
Najśmieszniejsze jest jednak to, że Nintendo uparcie lansuje tezę, iż największą zaletą ich produktu będzie brak... CD-ROM-u! Warto więc przypomnieć, że już parę lat temu była firma, która wbrew wszystkim szła podobną drogą. Także przez ponad dwa lata lansowała swą rewelacyjną konsolę 64-bitową, także ciągle odkładała jej premierę i również lansowała teorię, że kartridże są lepsze od CD-ROM-ów. Tą firmą była Atari, ■ konsola nosi nazwę Jaguar. Od N64 różni się jednak tym, że już od ponad roku jest w sprzedaży, a całkiem niedawno wkroczyła na nową drogę i z wielkim szumem reklamuje możliwość doposażenia konsoli w... czytnik CD-ROM i w nim pokłada wielkie nadzieje.



Wróćmy jednak do Nintendo64, bo wbrew wszelkim pozorom jest to sprzęt zasługujący na uwagę. Nie bez przyczyny PlayStation i Saturn mogą czuć się zagrożone. N64 dysponuje naprawdę ogromnymi możliwościami. Oto garść technicznych informacji. Grafika będzie wyświetlana w kilku rozdzielczościach, począwszy od 256x224 do 640x480. Odpowiedzialny ■ nią jest procesor RSP, który dodatkowo ma za zadanie nadzorować dźwięk.
Całą konsolą zarządza 64-bitowy procesor MIPS D4300 RISC taktowany zegarem 93.75 MHz. Pomaga mu w tym również 64-bitowy koprocesor RISC, taktowany zegarem 62.5 MHz. Całkiem ładnie! Jest jeszcze jeden procesor RDP dbający o sprawy takie jak teksturowanie, anti-aliasing, rastrowanie czy buforowanie. Jeżeli chodzi o pamięć, to standardowo Nintendo wyposażone jest w 4.5 MB RAM. Jest to nieco mniej niż np. w PlayStation, jednak wystarczająco dużo, aby wszystko działało poprawnie.
Gry zapisywane są na kartridżach mogących pomieścić około 150 MB danych. Transfer ich jest szybki i wynosi 2.44 MB na sekundę.
Nintendo ma dość futurystyczny wygląd, utrzymane jest w kolorze czarnym i sprawia bardzo dobre wrażenie. Przyciski są funkcjonalne i nie sprawiają żadnego problemu. Jedną z ciekawszych opcji jest możliwość podłączenia czterech (!) joy-padów (zawierających kilkanaście fire'ów), a co to oznacza w praktyce, nie muszę tłumaczyć. Podłączenie sprzętu do odbiornika TV jest możliwe dzięki wyjściom stereo A/V i S-video i nie nastręcza żadnych problemów.
Jaka więc rysuje się przyszłość przed najnowszym produktem Nintendo? Trudno dziś jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Na razie na rynku królują Sony i Sega, a czy dołączy do nich N64, to zależy niewątpliwie od oprogramowania. Muszą jednak być spełnione pewne warunki, takie jak spora liczba gierek, atrakcyjne tytuły, ■ przy tym cena ich powinna być konkurencyjna w stosunku do innych platform. Jeżeli „sternicy" Nintendo wezmą sobie do serca głosy klientów, to powinno być dobrze. Może nawet lepiej niż dobrze, gdyż patrząc na możliwości N64 można dojść do wniosku, że jest to maszynka, która odegra niebagatelną rolę w świecie gier komputerowych.

■ Eldgar

Kilka newsów na temat Nintendo 64
- dostępne są już pierwsze gry: „SUPER MARIO 64" niezwykle wyśrubowany program, z rewelacyjną grafiką i stroną dźwiękową. Z założenia będzie to sztandarowa gierka N64; „KEN GRIFFEY Jr. WINNING RUN" — podobno najlepszy baseball, jaki kiedykolwiek wyprodukowano!



- cena konsoli na rynku amerykańskim kształtuje się w okolicach 250 dolarów.

Uwaga!
Stwierdzam, że skrót N64 jest moim własnym tworem, wymyślonym specjalnie na potrzeby tego tekstu. Wszelkie prawa zastrzeżone. Przepisywanie i powielanie bez mojej osobistej zgody zabronione! Ja nie żartuję!
Za pomoc w przygotowaniu artykułu dziękujemy firmie American Computers & Games.

■ Eldgar

ALIEN TRILOGY

Playstation

Początek można powiedzieć standardowy dla PlayStation, odlotowo-wywalista czołówka firmy oraz niesamowity wręcz film — intro. Wszystko w wysokiej rozdzielczości, na full color, „skąpane" w odjazdowych dźwiękach. Z intra dowiadujemy się, że właśnie wylądowaliśmy na księżycu kolonii LV426. I tak się klawo składa, że cała nasza ekipa została dosłownie wycięta w pień. Została sama szefowa Replay, która z ganem w dłoniach błąka się gdzieś w zakamarkach olbrzymiej, siejącej grozę kolonii. Na pewno się zastanawiacie czy ta gierka jest podobna do najnowszych Doomów na PC, muszę niestety zmartwić posiadaczy Pentiumów, grafika i muzyka w AT jest o niebo lepsza. Jeśli chodzi o dreszcz emocji, to wszystkie Doomy, Heretiki, DukeNukemy3D i inne, to po prostu bajka i lody na patyku przy tym horrorze. Już po chwili goście o słabych nerwach będą robić w pory ze strachu, gdy nagle znienacka coś im się przyklei do twarzy. Są oczywiście gorsze rzeczy, dla przykładu pobyt w miejskim szpitalu w Otwocku. Dobra wracamy do tematu. Oprócz małych, oślizłych, lubiących Twoją twarz obcych, w mrocznych czeluściach gigerowskiego koszmaru znajdziesz takich przyjemniaczków, jak: Chest Burster (dla mnie to przerosła glizda), dwa rodzaje psów obcych, wojowników, cztery rodzaje żołnierzy kompanii oraz oczywiście zawsze słodką królową, poznacie ją od samego początku, gdyż wyróżnia się urodą i nieziemskim pociągiem do panny Replay (ale za nią gania). Jak sami widzicie, jest w co strzelać, muszę jednak zmartwić wszystkich strzelnicowych, naboje kończą się w speedowym tempie, zwłaszcza te od dużej giwery. Zapomniałem wspomnieć o wyposażeniu panny Replay. Na początku ma ona pistolet (chyba nasza produkcja), majtki w koronki (sexy version), biustonosz 9 (tak, tak, dlatego nie można strzelać i kończę na 5 poziomie), stop, to nie miało być tak, przede wszystkim nie mam pojęcia czy panna Replay ma majtki i jakiś tak biust--tono--sz (fajna składnia), ■ zresztą na cholerę jej to tam właśnie w tak sympatycznym miejscu. Dobra, krótko, panienka może mieć dosłownie wszystko, o ile to znajdzie, od super giwerek po granaty, gogle na podczerwień (albo zaczerwień), komputerek z mapką (przydaje się, raz zgubiłem się w łazience przy takim zaciemnieniu). Klawiszologia jest banalnie prosta, WC męskie, czyli trójkącik, to zmiana broni (he, he), WC damskie, czyli kółko, to klawisz otwierania drzwi, włączania guziczków w pudłach etc. Klawisz X, czyli X, to strzelanie, kwadracik to odpalanie granatów (ja się jeszcze ich nie dorobiłem), L1 i R1 to taki klawy ruch lewo--prawo, L2 wciskaj jeśli lubisz biegać, koło + R2 to spojrzenie w górę, trójkąt +





R2 to spojrzenie w dół, klawisz Start to menu Twojego stanu posiadania i kilka innych opcji, w tym najważniejsza — mapa. Gra jest raczej prosta i nie wymaga wytężania szarych komórek, wystarczy orientacja w terenie, dobry wzrok, smykała do strzelania, zręczność, reszta idzie jak po maśle. Kilka rad praktycznych. Do małych miłośników twarzy nie używaj dużej broni, wystarczy pistolet i jeden strzał, do większych obcych i strażników odpalaj 3, 4 pociski dużego kalibru, oszczędzaj amunicję. Kiedy otworzysz drzwi, wejdź i szybko wyjdź, cała brygada powinna wyjść na Twoje przywitanie, wtedy wiesz już co masz robić (nie, nie uciekać!). Szukaj wyłączników zamków (to takie małe pudło ze światełkami), jeśli chcesz ukończyć etap, musisz znaleźć baterię do dużego wyłącznika i następnie go włączyć. Korzystanie z mapy jest możliwe tylko wtedy, kiedy znajdziesz komputerek, jeśli nie będziesz miał komputerka, mapę odkrywasz wraz z postępem Twojej panienki. Strzał z dużej giwery w beczkę kończy się uprzątnięciem przejścia, uważaj jednak na to, co łazi za tymi beczkami, czasami można tam znaleźć potrzebną broń, apteczkę, energię. Przy wylotach gorącej pary czekaj, aż przestanie buchać. Po każdej skończonej misji nagrywaj na memory card stan gry. Nie zostawiaj żadnych obcych, nawet tych małych, jeśli zwiewają, idź za nimi i dokonaj dzieła zniszczenia.

Sąd ostateczny: Alien Trilogy może człowieka dosłownie przybić do fotela (a tu taka ładna pogoda). O plusach gry już pisałem, o minusach, naprawdę trudno się do czegoś czepnąć, muzyka odjazdowa, f/x odlotowe, tekstury fenomenalne, naprawdę czujesz się jak w filmie (tylko rozdzielczość jest raczej średnia, jak na możliwości PSX, jest więc szansa na wersję na Pentiuma). Gra wciąga jak odkurzacz Zelmera, zresztą jak tu siedzieć, gdy pulsujący sygnał daje znak, że coś się szybko zbliża, słychać już przeraźliwy skowyt gotowego na śmierć wojownika obcych, czujesz jak serce bije mocniej i wiesz, że nie ma wyjścia z tego koszmaru — chyba, że wyłączą prąd.

■ Ireneusz Piotrzkowicz

JUPITER STRIKE

Playstation

Na samym początku piękne renderowane intro. Wspaniałe, długie i bardzo efektowne. Można się przyczepić, że trochę kiepsko z jakością, ale cóż, nie można mieć wszystkiego. Kiedy już dowiemy się, że jakieś tam wrogie imperium wybiło w pień naszą trzodę i ma chęć narozrabiać trochę na naszej planecie (z intra wynika, że chodzi o naszą Ziemię, widziałem moją komórkę na koks), pojawiasz się Ty, drogi graczu. Oczywiście masz ocalić matkę Ziemię oraz moją komórkę na koks tratatata, bum tarara bum cyk, bum cyk... etc. Do dyspozycji masz jeden tylko pojazd, ale według opinii miejscowych ekspertów – najlepszy. Jak się później okazuje, wcale taki naj to on nie jest. Zaczynamy grać. Osobiście spodziewałem się horrorowej muzyki, albo co najmniej klawych sampli, a tu co! Coś zaczyna „plumpać". Myślałem przez moment, że mi głośniki siadły. Możecie mi uwierzyć, że gdyby zbadać od czego pochodzi słowo „plumpać" to przypuszczam, że jego korzenie znaleziono by właśnie w tej grze. Gramy, tutaj, plum, plum, plum z głośników ■ na nas wpada deszcz „leniwych" meteorów. Wcisnąłem jakiś klawisz i znalazłem się w pojeździe. Do tej pory widziałem go z przodu. Muszę powiedzieć, że była to korzystna zmiana. Dalej trochę





postrzelałem, dokładnie wcisnąłem klawisz. Gdy już leniwe meteory przeszedłem, przyleciał jakiś metalowy przygłup i zaczął strzelać w moją gablotę. Sami rozumiecie, że nie mogłem na to pozwolić i, tak jak poprzednio, wcisnąłem przycisk strzelania. Przygłup zwiał, a ja trafiłem na jakieś zamieszkałe planetoidy, najeżone przeróżnym sprzętem frytkarskim. Jak się dobrze domyślacie, wcisnąłem znany już przycisk. Niestety, po zaledwie kilku sekundach zrobiłem wielkie boom i moja gablota poszła się ......

Wcisnąłem kontynuację, myśląc, że jest to tylko przypadkowa kula (grad kul) i moja słaba znajomość joypadologii. Lecę ponownie. Testuję wszystkie klawisze. Finalnie znalazłem tylko przekręcanie na boki oraz znany już klawisz przesiadkowy. Oczywiście tak jak poprzednio, tylko z większym zaangażowaniem, trzymałem wciśnięty klawisz strzelania, próbowałem nawet korzystać z nowo odkrytych klawiszy. Niestety, rozwałka czekała mnie zaraz przy planetoidzie. To chyba tyle. Ogólnie chłopaki trochę się namęczyli, by trochę tych obiektów porobić, muzyk chyba miał ostatnio jakieś ciężkie przejścia, albo mu sprzęt ukradli i muzykę robił na bandżo, grafik trochę w sumie popracował (zwłaszcza ten od intra), koder za to też przechodził kryzys. Gra jest raczej kiepska. Bardzo słaba płynność obiektów podczas walki, beznadziejna muzyka, ładne intro, ale niestety to nie wystarczy, by dać więcej niż dostateczny. Ludzie! Zapomniałem o najważniejszym, w niektórych pismach poświęcają na to całe kolumny, ja ograniczę się do jednego, OPAKOWANIE JEST, KNIGA (czytaj książka, broszurka, papierek, świstek, bibułka, nocnik — po głębszym namyśle to ostatnie chyba nie pasuje, choć niektórym się kojarzą stare dobre wczasy nocnikowe) TYŻ!

Sąd ostateczny: Jeśli jesteś nałogowcem tego typu gier, wydaj odpowiedni szmalczyk. Grę dostarczył wyłączny dystrybutor talerzy na Polskę.

IRENEUSZ PIOTRZKOWICZ



„DAYTONA USA" to jeden z pierwszych programów na konsolę SEGA SATURN. Są to bardzo fajne wyścigi, w których wcielamy się w kierowcę samochodów NASCAR i startujemy w najważniejszych zawodach cyklu, na słynnym torze Daytona. Do dyspozycji mamy kilka maszyn, różniących się między sobą osiągami, a także sposobem prowadzenia. Możliwe jest także dokonanie wyboru pomiędzy automatyczną i ręczną skrzynią biegów. Samochodami jeździ się całkiem dobrze, niestety na początku sprawiają wrażenie nieco zbyt czułych na ruchy kierownicy, ale po pewnym czasie dochodzimy do wprawy i wszystko jest O.K.

Jeżeli chodzi o szybkość jazdy, to naprawdę jest oszałamiająca. Do tego stopnia, że nie ma czasu na rozglądanie się po okolicy. Prowadząc samochód mamy cztery widoki do dyspozycji, dwa ze środka auta i dwa z lecącego za nim helikoptera. Grafika jest dobrze dopracowana, szczegółowa i płynna, mająca pewien charakter typowy chyba już dla SATURNA. Wszystko jest jakby żywcem wzięte z filmu rysunkowego. Efekty dźwiękowe są również na wysokim poziomie, a przede wszystkim dobrze oddają klimat wyścigów. Ryk silników, pisk opon, tarcie maską o bandy — oto wszystko, czego mi było trzeba. W sumie produkt bardzo dobry, który na pewno potrafi wciągnąć. Widać to było na II Targach Gier Komputerowych w hali Torwar, gdzie gromada wygłodniałych szaleńców czekała na możliwość zagrania właśnie w tę grę. Polecam. A dodatkowo Waszą uwagę chcę skierować na wywrotki i kraksy — to naprawdę duża klasa!

Eldgar



Sega Saturn

DAYTONA USA



DONKEY KONG

SNES

„DONKEY KONGA" nie trzeba przedstawiać miłośnikom konsolowego szaleństwa. Gierki o przygodach sympatycznej małpki od kilku lat cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem, dziś więc prezentujemy kolejną pozycję z tego cyklu „DONKEY KONG COUNTRY 2 – DODDY'S KONG QUEST". Muszę przyznać, że gra ta zrobiła na mnie niesamowite wrażenie. Ma wręcz niewiarygodną, w pełni renderowaną grafikę, jakiej nie powstydziłyby się takie platformy, jak PLAYSTATION i SATURN. Do tego dochodzi jeszcze mnóstwo opcji i obszerność programu. Czynniki te sprawiają, że w gierkę można grać i grać. Naszym zadaniem w „DONKEY KONGU" jest przeprowadzenie głównego bohatera przez kilka naprawdę fajnych krain – w sumie 7, znajdujących się na Krokodylej Wyspie. Odwiedzamy więc stary piracki okręt, wesołe miasteczko, a także Zagubiony Świat. W każdym etapie musisz wykazać się małpią wręcz zwinnością, zdobywać banany, złote monety, balony, kule armatnie i wiele innych gadżetów. Donkey potrafi skakać, biegać, wspinać się, pływać i robić jeszcze kilka innych pożytecznych rzeczy. Po drodze napotkać może wielu wrogów, którzy będą starali się przeszkadzać, jak tylko potrafią. Da się jednak ich pokonać, tym bardziej, że przyjaciele też są na świecie i chętnie udzielą Ci pomocy.

Podsumowując, uważam że „DONKEY KONG" jest jedną z lepszych gier, jakie ukazały się na Nintendo. Ma wszystko, czego najbardziej nawet wybredny gracz oczekuje od programu, a więc: super grafikę i muzykę oraz grywalność. Zatem serdecznie zachęcam do sięgnięcia po ten tytuł i ręczę, że jeżeli to zrobicie, to na pewno się nie zawiedziecie.

■ Eldar

KIRBY'S DREAM LAND 2

Game Boy

Po raz kolejny spotykamy się z sympatycznym Kirby'm i znów mamy możliwość przeżycia fantastycznej przygody. Tym razem poruszamy się po baśniowym świecie, pełnym niebezpieczeństw czyhających na nas ze strony przeróżnych dziwnych stworów. Zadaniem naszym jest bezpieczne przeprowadzenie Kirby'ego przez siedem krain, przy czym nie jest to tylko bierna przeprawa. Nasz mały przyjaciel ma bowiem wiele ciekawych możliwości, które okazują się niezbędne w dotarciu do celu. Potrafi wsysać swych wrogów, a następnie ich wypluwać i w ten sposób niszczyć inne postacie. Dodatkowo posiadł umiejętność unoszenia się w powietrzu, co też okaże się niezwykle pomocne.

Na końcu każdej krainy czeka na nas jej strażnik-władca i dopiero po jego pokonaniu (to nie jest łatwa sprawa), można ruszyć w dalszą drogę. Podczas wędrówki Kirby zdobywać będzie doświadczenie, magiczne przedmioty, bonusowe życia, a także nawiąże przyjaźnie. Kumple ci to: chomik Rick, ryba Kine oraz sowa Coo. Wierzcie mi, bez ich pomocy nasz bohater nie dałby sobie rady. Jeżeli chodzi o stronę techniczną gierki, to sterowanie postacią nie sprawia kłopotu, grafika jest przyjemna dla oka, a całość umila jeszcze sympatyczna muzyczka. Przygody dzielnego Kirby'ego wciągają niczym bagno, więc radzę uważać, ■ przede wszystkim zarezerwować sobie sporo wolnego czasu.

■ Eldgar

VIRTUA FIGHTER

Saturn



„VIRTUA FIGHTER" jest nawalanką, w której potykamy się kilkoma zawodnikami o zwycięstwo w World Fighting Tournament, jednym z najważniejszych i najbardziej prestiżowych turniejów na świecie. To nie tylko walka o tytuł mistrza, to przede wszystkim chęć zdobycia uznania i wpisania się do historii. Do wyboru mamy 10 zawodników, prezentujących różne style walki. Są między nimi kobiety i mężczyźni, wojownik ninja, mistrz kung-fu, zawodowy zapaśnik czy panienka specjalizująca się w ensei-ken. Każdy z nich dysponuje ogromną gamą ciosów — około 40 – i charakteryzuje się takimi elementami, jak sprawność, wytrzymałość czy skoczność. Turniej toczyć możemy na kilkunastu arenach. Do wyboru mamy pojedynczą walkę, turniej lub zawody drużynowe. Wszystkie parametry pojedynku — czas trwania, liczba starć lub inne, możemy dowolnie konfigurować. Zwycięstwem jest pokonanie przeciwnika przez K.O., zadanie mu większej liczby ciosów lub po prostu wyrzucenie go z areny. Fajnie wygląda gość, który przegrał, a potem siedzi na ziemi i nie mogąc uwierzyć w swą porażkę, uderza dłonią w podłoże.
Zawodnicy poruszają się wspaniale, mają miękkie, jakby kocie ruchy. Postacie są duże i starannie wykonane. Podobnie jak w „DAYTONA USA", zachowano tu pewien styl, który będzie obowiązywał we wszystkich produktach na SATURNA. Walkę dodatkowo urozmaicają efekty dźwiękowe — odgłos uderzeń, padania na matę itp.
Ogólnie „VIRTUA FIGHTER" jest pozycją bardzo dobrą. Może nie jest tak szybka jak „MORTAL KOMBAT", gdzie wszystko może wydarzyć się w ciągu kilku sekund, gra się jednak fajnie. Nie ma żadnych fatality czy innych zakończeń, po prostu jest to turniej z historią i renomą, gdzie spotykają się wojownicy, a nie żadne krwi cyborgi. Właśnie — w grze nie ma ani kropli krwi, więc można ją spokojnie kupić naszym młodszym czytelnikom. Naprawdę polecam!

■ **Eldgar**





TUNNEL B1

Palystation, Saturn

Firma OCEAN przedstawiła na londyńskich targach ECTS swój najnowszy program na konsole PLAYSTATION, SATURN i komputery PC, który wzbudził niebywałe wręcz emocje u zwiedzających. Mowa o super strzelance „TUNNEL B1". Fabuła gry osadzona jest w świecie upadłym, ogarniętym żądzą destrukcji. Twoim zadaniem jest latać po mrocznym tunelu i strzelać do wszystkiego, co się rusza. Gra ma rewelacyjnie wykonaną grafikę 3D, gdzie wrogowie i cele wyglądają niezwykle realistycznie. Jeżeli chodzi o pozostałe szczegóły, to do skończenia mamy 5 scenariuszy z ogromną liczbą misji, a wrogowie mają zaawansowaną inteligencję i już nie będą się sami nadstawiać na celowniki Twych działek. Muzyka płynąca z głośników jest dynamiczna, a została stworzona przez Chrisa Holsbecka. „TUNNEL B1" ukaże się najwcześniej w czerwcu, a jego polskim dystrybutorem będzie firma Mirage Software.

■ **Eldar**





TIPS & TRICKS

ASSAULT [redacted] (PC)
Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL: MOTO KOD: 123123
LEVEL: GINGER KOD: 839476
LEVEL: SKATE KOD: 612947
LEVEL: MINIMAZE KOD: 192345
LEVEL: HIDE KOD: 564764
LEVEL: PYRAMID KOD: 476326
LEVEL: SPEEDWAY KOD: 572963
LEVEL: BUMPS KOD: 173653
LEVEL: BOW KOD: 457364
LEVEL: OPEN KOD: 567436
LEVEL: GRANDPRIX KOD: 149763
LEVEL: SUPER BOWL KOD: 758733
LEVEL: EUP NN KOD: 192376
LEVEL: DEMON KOD: 926764
LEVEL: QUADBOWL KOD: 192875
LEVEL: YRUNAROUND KOD: 884632
LEVEL: NEXTGEN KOD: 212132
LEVEL: THIS WAY KOD: 322443
LEVEL: JOY JOY KOD: 323343
LEVEL: NODDY KOD: 233313
LEVEL: EWASTELANDS KOD: 324412
LEVEL: VERTIGO KOD: 122243
LEVEL: GEM TOWER KOD: 321233
LEVEL: YBRIDG KOD: 232131
LEVEL: OBLITERATE KOD: 334212
LEVEL: ARENA KOD: 331342
LEVEL: P B M KOD: 423334
LEVEL: RAM KOD: 324132
LEVEL: OASIS KOD: 331221
LEVEL: EHALLS KOD: 413333
LEVEL: COASTER KOD: 424442
LEVEL: MINE KOD: 333432
LEVEL: YLOOK UP KOD: 242123
LEVEL: DEADLINE KOD: 112134
LEVEL: FORT KOD: 121332
LEVEL: PARK A LOT KOD: 223423
LEVEL: ZAMCAM KOD: 411113
LEVEL: ESHOOT ME KOD: 322333
LEVEL: WILD KOD: 343342
LEVEL: OIL RIG KOD: 244141
LEVEL: YRIGHT WAY KOD: 142332
LEVEL: WASTE TWO KOD: 242222
LEVEL: DOD KOD: 324144
LEVEL: AIR KOD: 241413
LEVEL: JUMP KOD: 421343
LEVEL: ROOM 101 KOD: 321421
LEVEL: EFIREP KOD: 113112
LEVEL: WAVE KOD: 142442
LEVEL: PUSH OFF KOD: 431313
LEVEL: YPERIMETER KOD: 133112
LEVEL: THE CASTLE KOD: 232321
LEVEL: FORTRESS KOD: 213113
LEVEL: LIFTS AHOY KOD: 313421
LEVEL: PUSH KOD: 413432

■ **JASIO**

LOTUS 2 (Amiga)
Kody do leveli:
LEVEL 2 TWILIGHT
LEVEL 3 PEA SOUP
LEVEL 4 THE SKIDS
LEVEL 5 PEACHES
LEVEL 6 LIVERPOOL
LEVEL 7 BAGLEW
LEVEL 8 E BOW
Do okienka PASSWORD wpisz TURPENTINE. Czas zostanie zatrzymany i będziesz mógł ukończyć każdy etap.

■ **PAWEŁ [redacted]**

[redacted] (Amiga)
Kody:
GAG MEN
LIP AWE
FLY TNT

■ **[redacted]**

ZOOL [redacted] (Amiga)
Na planszy tytułowej wpisz:
ALCENTO — 99 sztuk słodyczy.
CREAMOLA — 10 żyć.
VISION — 20 żyć.
BUMBLEBEE — Return zmienia etapy.
KICKASS — bomby.
NAPOLEON — bonus level.
OLDENEMU — czas.
TOUGHGUY — niewidzialność.
MARROBONE — zatrzymuje levelu bonusowym.

■ **[redacted] KACZMAREK**

ADAMS FAMILY (Amiga)
Wpisz 11111 — 100 żyć.

■ **PAWEŁ KACZMAREK**

MORTAL [redacted] 2 (Amiga)
Po przegranej walce pojawi się marmurowa tabliczka, wciśnij mysz lub joy i masz kredyty do 255.
ZED spacja WEB — nieśmiertelność (wpisz w opcjach).
W menu głównym wpisz FIONA — walka bez krwi.

■ **PAWEŁ [redacted]**

CRACKDOWN (Amiga)
Wciśnij PAUSE, a następnie jednocześnie klawisze „SMURF", potem klawisz 1 — 999 żyć. Klawisz 2 — 999 jednostek amunicji.

■ **PAWEŁ [redacted]**

Jak mając [redacted] pograć [redacted]
Zacznij grę jako CLERIC na najwyższym stopniu trudności.
W pierwszym poziomie wejdź na dzwonnicę. Uderz w dzwon 1 raz, po 10 sek. uderz 4 razy, po 10 sek. uderz 9 razy, po 10 sek. uderz 6 razy. Po dziewiątym uderzeniu zapisz grę w pierwszym slocie jako: SEISMIC SHIFT PLEASE
Po powrocie do gry wpisz szybko ALPOROIFLLFIOROPLA.

■ **JANUSZ SAWICKI**

PINBALL [redacted] (Amiga)
Gdy wczyta się stół, wpisz:
HIGHLANDER — niespodzianka
FAIRPLAY — bez sztuczek
TECH STUF — opis programu

■ **PAWEŁ [redacted]**

[redacted] 2, HERETIC (PC)
Aby uzyskać liczbę klatek animacji/sek, uruchom grę w następujący sposób:
DOOM2.EXE –TIMEDEMO DEMO1
(dla HERETIC-a oczywiście: HERETIC.EXE –TIMEDEMO DEMO1).
Poczekaj aż demo się skończy i na ekranie pojawi się linia zawierająca oprócz tekstu dwie liczby.
Liczba klatek animacji/sek=1liczba 2liczba x35

■ **JANUSZ [redacted]**

NOVASTORM (PC)
W levelu 1 wpisz: TOMATOES.

■ **[redacted] GORALSKI**

HUNTING (Amiga)
Na tytule wpisz ILOVEAMIGA — nieśmiertelność.

■ **PAWEŁ [redacted]**

[redacted] FIGHTER (Amiga)
Wpisz 5 razy INPTKK, pojawi się nowa postać INFERNO.

■ **[redacted] KACZMAREK**

RESCUE (Amiga)
Kody:
LIVEL
GAME
NEBEL
CHOPPER
BERGE
HOEHLE
RUNDE
LAND
SCHUSS
LASER
REGEN
POWER
JUMPMAN
WASSER
SUPER
ZOOCKER

■ **PAWEŁ [redacted]**





OH NO! [redacted] LEMMINGS (Atari ST)
Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL 2 — IHRTONCCAD.
LEVEL 3 — LRTDNCADAQ.
LEVEL 4 — PULJCIMEAO.
LEVEL 5 — VLJCAIVFAJ.
LEVEL 6 — DNCIHVTGAL.
LEVEL 7 — NCALVTDHAI.
LEVEL 8 — CILTVLJIAF.
LEVEL 9 — CAHPUDNJAR.
LEVEL 10 — IHRUDNCKAM.
LEVEL 11 — MRULJCALAO.
LEVEL 12 — RUDNCILMAS.
LEVEL 13 — UDNCAITNAK.
LEVEL 14 — DJCIITWOAR.
LEVEL 15 — NCALVUDPAR.
LEVEL 16 — CIMVWLJQAR.
LEVEL 17 — CAHRTFNBBN.
LEVEL 18 — IHRTFNCCBG.
LEVEL 19 — MPTFNCADBS.
LEVEL 20 — RTFNCILEBM.
LEVEL 21 — TFNCAHVFBF.
LEVEL 22 — FNCIHTTGBM.
LEVEL 23 — JCAMTVNHBQ.
LEVEL 24 — BIMVVNNIBO.
LEVEL 25 — CAIPWNJJBL.
LEVEL 26 — IIPUNJCKBS.
LEVEL 27 — LPWNJBELBD.
LEVEL 28 — PUNJCILMBH.
LEVEL 29 — WFNBEITNBS.
LEVEL 30 — FJBMHVUOBG.
LEVEL 31 — JBALTUFPBN.
LEVEL 32 — BMMTUFJQBL.
LEVEL 33 — BAHPTDKBCG.
LEVEL 34 — IHPTDKBCCP.
LEVEL 35 — LPTDKBADCM.
LEVEL 36 — PTDKBILECF.
LEVEL 37 — TDKBAHTFCO.
LEVEL 38 — DKBIHTTGCH.
LEVEL 39 — KBALTTDHCE.
LEVEL 40 — BILTTDKICN.
LEVEL 41 — BAHPUDKJCP.
LEVEL 42 — IHPUDKBKCI.
LEVEL 43 — LPUDKBALCF.
LEVEL 44 — PUDKBILMCO.
LEVEL 45 — UDKBAHTNCH.
LEVEL 46 — DKBIHTUOCQ.
LEVEL 47 — KBALTUDPCN.
LEVEL 48 — BILTUDKQCG.
LEVEL 49 — BAHPTFKBOJ.
LEVEL 50 — IHPTFKBCDS.
LEVEL 51 — LPTFKBADDP.
LEVEL 52 — PTFKBILEDI.
LEVEL 53 — TFKBAHTFDR.
LEVEL 54 — FKBIHTTGDK.
LEVEL 55 — KBALTTFHDH.
LEVEL 56 — BILTTFKIDQ.
LEVEL 57 — BAHPUFKJDS.
LEVEL 58 — IHPUFKBKDL.
LEVEL 59 — LPUFKBALDI.
LEVEL 60 — PUFKBILMDR.
LEVEL 61 — UFKBAHTNDK.
LEVEL 62 — NOBMHVWODH.
LEVEL 63 — KBALTUFPDQ.
LEVEL 64 — BILTUFKQDJ.
LEVEL 65 — FAHPTDJBEL.
LEVEL 66 — IHPTDJFCEE.
LEVEL 67 — LPTDJFADER.
LEVEL 68 — PTDJFILEEK.
LEVEL 69 — TDJFAHTFED.
LEVEL 70 — DJFIHTTGEM.
LEVEL 71 — UFALTTDHEJ.
LEVEL 72 — FILTTDJIES.
LEVEL 73 — FAHPUDJJEE.
LEVEL 74 — IHPUDJFKEN.
LEVEL 75 — LPUDJFALEK.
LEVEL 76 — PUDJFILMED.
LEVEL 77 — UDJFAHTNEM.
LEVEL 78 — DJFIHTUOEF.
LEVEL 79 — JFALTUDPES.
LEVEL 80 — FILTUDJQEL.
LEVEL 81 — FAHPTFJBFO.
LEVEL 82 — IHPTFJFCFH.
LEVEL 83 — LPTFJFADFE.
LEVEL 84 — PTFJFILEFN.
LEVEL 85 — TFJFAHTFFG.
LEVEL 86 — FJFIHTTGFP.
LEVEL 87 — JFALTTFHFM.
LEVEL 88 — FILTTFJIFF.
LEVEL 89 — FAHPUFJJFH.
LEVEL 90 — IHPUFJFKFQ.
LEVEL 91 — LPUFJFALFN.
LEVEL 92 — PUFJFILMFG.
LEVEL 93 — UFJFAHTNFP.
LEVEL 94 — FJFIHTUOFI.
LEVEL 95 — JFALTUFPFF.
LEVEL 96 — FILTUFJQFO.
LEVEL 97 — FAHPTDKBGO.
LEVEL 98 — IHPTDKFCGH.
LEVEL 99 — LPTDKFADGE.
LEVEL 100 — PTDKFILEGN.

■ **JAROSŁAW [redacted]**

SIM FARM (PC)
Edytuj plik SAVE.SFM.
Sector 267, offset 228–231 — zmień na FF FF FF 7F.
Więcej pieniędzy.

■ **TOMASZ [redacted]**

[redacted] (Amiga)
Podczas gry wciśnij jednocześnie klawisze „SEGA" — otworzy się tajemne okno.

■ **PAWEŁ [redacted]**

F-29 RETALIATOR (Amiga)
Na początku gry nie wpisuj nazwiska, tylko wciśnij ENTER (paliwo i broń).

■ **[redacted]**

GAMA ZONE (Amiga)
Kody do poszczególnych leveli:
FOUR COLORS
DESERT OFICE
CRAZY ROOMS
MANIAC ISLAND
BLACK OCEAN
PIQUE

■ **PAWEŁ [redacted]**

[redacted] (PC)
Edytuj plik RAIDEN.EXE.
Znajdź: FE 8c 7A OD
Zmień na: 90 90 90 90
Max życia.

Znajdź: FE 8C 7B OD
Zmień na: 90 90 90 90
Max bomb.

■ **TOMASZ GORALSKI**

COOL [redacted] (Amiga)
Podczas gry wpisz:
ZT04690907 — nieskończone zdrowie
ZX04690709 — nieskończone życie
ZX0467093A — nieskończony czas

■ **[redacted]**

CRYSTAL [redacted] DIZZY (Amiga)
F7S7G8FD8 — nieśmiertelność.
FC9036B47 — jesteś szybszy.

■ **[redacted] KACZMAREK**

ELF (PC)
Wciśnij P i wpisz HIGHLANDER:
I — nieskończona ilość żyć.
M — boss.
S — następny level.

■ **[redacted] GORALSKI**

REBEL ASSAULT [redacted] (PC)
Kody do poszczególnych etapów:
BEGINNER
JABBA
ENDOR
LACHTON
BORSK
KROYIES
AURIL
KAMPL
FERRIER
GALIA
DENARII
SADOW
ONDERON
ALEEMA
CATHAR
DOMINIS
NOVICE
EWOKS
HEWIE
DANKIN
NOGHRI
CHAMMA
BOGGA
INCOM
KOTHLIS
KRATH
SIOSK
ADEGAN
AMANDA
AMBRINA
SYLVAR
MIRALUKA
EXPERT
ANAKIN
KENOBI
FORTUNA
MODON
OMMIN
REKKON
SHAZEEN
KIIRIUM
GUNDARK
DIANOGA
ATUARRE
ESSADA
PAPLOO
NASHTAH
PESTAGE

■ **JASIO**



[redacted] (PC)
Aby gra ruszyła z Gusa trzeba wejść do pliku SETUP.INI i wpisać w tym samym miejscu co niżej wszystko co dotyczy Gravisa. Następnie uruchomić Loadpatchs.exe i wejść do setapu.

```
# ‹ID String›  =  ‹name›, ‹ID›, ‹Port›, ‹IRQ›, ‹DMA›, ‹MIDI Index› [DIGITAL]
Device000  =  Sound Blaster         0xe000,  0x220,  5,  1,  1
Device001  =  Sound Blaster Pro     0xe001,  0x220,  5,  1,  1
Device002  =  Sound Blaster 16      0xe015,  0x220,  5,  1,  1
Device003  =  Sound Blaster AWE32   0xe015,  0x220,  5,  1,  1
Device004  =  Ensoniq SoundScape    0xe01d,  0x330, -1,  1,  1
Device005  =  Gravis                0xe023,  0x220, 11,  1,  1
Device006  =  No Soundcard          -1,      -1,    -1, -1,  1
[DETECTION] DeviceOrder = 5, 4, 2, 1, 0, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 15

# ‹name›, ‹ID›, ‹MIDI Type› [MIDI]
Device000 = MPU-401                 0xa001,  0
Device001 = Roland Sound Canvas     0xa001,  0
Device002 = Roland RAP-10           0xa001,  0
Device003 = Roland SCC-1 or LAPC-1  0xa001,  0
Device004 = Gravis                  0xa00a,  0
Device005 = No Midi                 -1,      -1
# ‹Default›, ‹Port›, .... [MIDISETTINGS]
Device000 = 4, 0x300, 0x310, 0x320, 0x330, 0x340, 0x350
Device001 = 4, 0x300, 0x320, 0x330, 0x332, 0x334, 0x336, 0x340
Device002 = 1, 0x220, 0x230, 0x240, 0x250, 0x320, 0x330, 0x340
Device003 = 4, 0x330, 0x332, 0x334, 0x336
Device004 = 1, 0x220
Device005 = 1, 0x388
Device006 = 1, 0x388
Device007 = 4, 0x388
Device008 = 1, 0x388
Device009 = 1, 0x388
Device010 = 1, 0x388
Device011 = 1, 0x388
Device012 = 1, 0x388
Device013 = 4, 0x300, 0x310, 0x320, 0x330, 0x340
```

JASIO

CYBERMAGE (PC)
Aby grę uruchomić z Gusa trzeba w pliku SOUNDSYS.CNF skasować całą pierwsza linię i wpisać na jej miejsce: 0xe023 0x220 1 11 0xa00a 0 0 Od tej pory gra będzie miała tylko efekty.

JASIO

[redacted] (PC)
Co zrobić, aby gra ruszyła z 8 MB Ram na SVGA. 1. Wpisz w Autoexec na samej górze poniższą liniŚ: SET DOS4GVM=VIRTUALSIZE #8000 SWAPINC#0 SWAPNAME #%1 VIRTMEM.SWP 2. Uruchom ponownie komputer. 3 Uruchom grŚ plikiem STARTH.EXE – gra siŚ zawiesi. 4. Ponownie uruchom komputer, wykasuj wpisaną przed chwilą liniŚ z autoexec i jeszcze raz uruchom komputer. 5. Uruchom grŚ ponownie plikiem STARTH.EXE. W podobny sposób można uruchomić Ascendence z 4 MB Ram, z tym że w tym przypadku nie trzeba kasować lini z Autoexec.

[redacted]

NA WESOŁO!

KAWAŁY

Ile jest półtora dodać półtora?
— trzy
— nie, bo cały tor.

■ [redacted]

Panie profesorze — pyta ojciec. Jakie postępy robi mój syn z historii? Bo ja nigdy nie byłem w stanie nauczyć się tego przedmiotu.
— No cóż, historia lubi się powtarzać.

■ [redacted] DYŃSKI

Oburzony gość do kelnera.
— Co to za małe zwierzaczki kręcą się w mojej sałacie?!
— Nie słyszał pan o witaminach?

■ ŁUKASZ [redacted]

— Czy to prawda, że wszystkie grzyby są jadalne?
— Tak, ale niektóre tylko raz.

■ ŁUKASZ [redacted]

Ekspedientka do Jasia.
— Jasiu czy jesteś pewien, że mama kazała kupić ci 20 dkg ziemniaków i 3 kg cukierków?

■ [redacted] DYŃSKI

Jest coś nowego — pyta kolega kolegę czytającego gazetę.
— Owszem, data.

■ ŁUKASZ DYŃSKI

Wyjątkowo gapowaty spadochroniarz pyta przed skokiem instruktora:
— A co zrobić, jeśli się spadochron nie otworzy?
— Pociągniesz za tę drugą rączkę!
— A jeśli i to zawiedzie?
— To wrócisz do samolotu, by wymienić spadochron...

■ BIELECKI ARTUR



Spadający jak kamień spadochroniarz, krzyczy do mijanego w powietrzu kolegi:
— Mój się nie otworzył! Szczęście, że to tylko ćwiczenia!

■ BIELECKI ARTUR

Wysoko nad chmurami przestały działać silniki samolotu. Do kabiny pasażerskiej wchodzi pilot niosąc spadochron i mówi:
— Proszę się nie denerwować! Wybieram się właśnie na dół po pomoc!

■ BIELECKI ARTUR

Jak działa najnowszy rosyjski spadochron?
— Na takiej zasadzie, jak poduszka powietrzna — otwiera się przy uderzeniu...

■ [redacted] ARTUR

Baca słyszy krzyki z podwórka:
B: Czego tam?
P: Bacoooo! Potrzebujecie drewna?
B: Nieeee! Przecie mom!
Rano baca budzi się, wychodzi na podwórko, patrzy, [redacted] tu nie ma drewna.

■ BIELECKI [redacted]



Egzamin na prawo jazdy:
— Co pani zrobi, jeśli w czasie jazdy zauważy pani, że odpadło koło? — pyta się egzaminator kursantki.
— Zwiększę szybkość, aby je dogonić.

■ [redacted] ARTUR

Do przedziału kolejowego wchodzi konduktor.
— Poproszę bilet.
— Poproszę indyka — odpowiada pasażer.
— Jakiego indyka?
— Jaki bilet?

■ [redacted] ARTUR

Za odjeżdżającym [redacted] przystanku autobusem biegnie mężczyzna i krzyczy:
— Ludzie, poczekajcie na mnie, bo spóźnię się do pracy!
— Panie kierowco, proszę stanąć na moment, jeszcze jeden pasażer...
Kierowca usłuchał prośby, do autobusu wskakuje zdyszany facet i mówi:
— Dziękuję państwu, nie spóźniłem się do pracy, proszę bilety do kontroli.

■ [redacted] ARTUR

Przewodnik do oprowadzanych przez siebie turystów:
— Gdyby ta pani w żółtym sweterku przestała mówić, usłyszelibyśmy huk tego pięknego wodospadu.

■ BIELECKI ARTUR

Profesor biologii mówi do studentów:
— Zaraz pokażę państwu żabę. Będzie ona tematem dzisiejszego wykładu. Zaczyna szukać w teczce. Po chwili wyciąga z niej bułkę z kiełbasą
— A wydawało mi się — mówi zdziwiony — że śniadanie już jadłem...

■ BIELECKI [redacted]

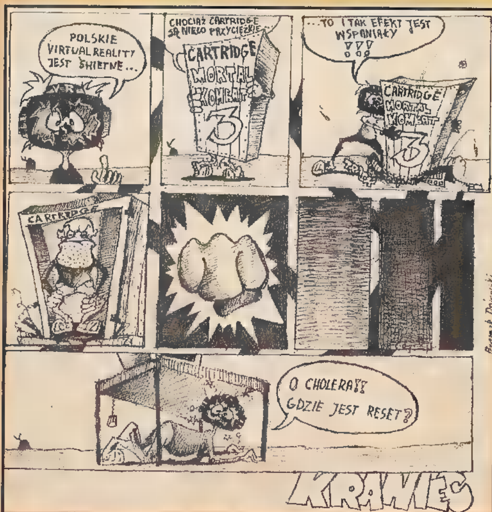
Młody agronom ogląda sad i poucza właściciela:
— Pan ciągle pracuje starymi metodami. Będę zdziwiony, jeśli uda się panu uzbierać choćby 10 kg jabłek.
— Ja też będę zdziwiony, zawsze zbierałem z niego gruszki.

■ BIELECKI ARTUR

PRZEKRĘTY

SYNDICATE — szczoteczka Oral-B, syndykator
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE — Maja spadła z mostu
BURIED IN TIME — burza czasów
THE DAEDALUS ENCOUNTER — odkrycie Dedala
PHANTASMAGORIA — Fantomas i Igor
ACROSS THE RHINE — nad rynną
PRIMAL RAGE — prymitywne radio
TANK COMMANDER — tankujący komandor
7th GUEST — siódmy gest
CYBERMAGE — cybermiazga
COMMAND & CONQUER — komandor i konkubina
MORTAL KOMBAT — młotem i kowadłem

■ BONGO



Za [redacted] Dudek

KONKURSY

KONKURS [illegible]

Z przyczyn od nas niezależnych, nie mogliśmy podać rozwiązań tego konkursu w poprzednim numerze. Czynimy to dziś!

Główną nagrodę, czyli konsolę PLAYSTATION otrzymuje:

Stanisław Sokołowski z Lubartowa

7 płytek pocieszenia pojedzie do:

Grażyny Penarskiej ze Stalowej Woli,
Magdaleny Załęskiej z Ciechanowa,
Marka Suchowskiego z Wołomina,
Macieja Zaręby [illegible] Łomży,
Beaty Skoczek [illegible] Brzegu Dolnego,
[illegible] Cendrowicza z Milanówka,
Tomasza Raka z Otmuchowa,

Wszystkim gratulujemy!

KONKURS [illegible]

Nagrodą był MEGAPACK z doskonałymi gierkami, ufundowany przez firmę **CD PROJEKT**, Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672-80-18

Prawidłową odpowiedzią na pytanie: ile płytek wchodzi w skład MEGAPACKA 5, była liczba 10.

Nagrodę otrzymuje:

Janusz Jarosz
Kęty, os. Nad Sołą 8/12
32-650 woj. Bielskie.

[illegible]

Do wygrania był[illegible] konsola GAME BOY, ufundowana przez firmę **ENTERTAINMENT SYSTEMS POLAND,** dystrybutora NINTENDO W POLSCE

Zadaliśmy 3 pytania, [illegible] oto i odpowiedzi:

1. Reżyser filmu - John Lasseter
2. Wykonawca polskich piosenek - Stanisław Sojka
3. Kto wyciągnął Buzza i Chudego - oczywiście Sid

Game Boya otrzymuje:**Daniel Florczak**
ul. Kopernika 3 m 12
05-825 Grodzisk Maz.

Pozostałe nagrody ufundowało wydawnictwo **[illegible] POLSKA**

Książki: **Olga Przyjemska**
ul. Słupska 5/15
Ustka 76-270

Łukasz Kacała
Stolno 34
86-212 Stolno

Puzzle: **Artur Wyszynski**
Słupno ul. Żeromskiego 7
05-250 Radzymin

[illegible] Kropielewski
ul. Ogrodowa 3/1
Drawsko Pom. 78-500
woj. koszalińskie

[illegible] Dębkowski
07-130 Łochów
ul. Folwarczna 10

Plakaty: **Bartosz Bolek**
ul. Pęckowskiego 1/36
32-500 Chrzanów

Agata [illegible]
ul. Bydgoska 63/48
64-920 Piła

Komiksy: **Tomasz [illegible]**
ul. Kawaleryjska 8/4
20-552 Lublin

Bartosz Miszewicz
ul. Szwoleżerów 6a/7
66-400 Gorzów Wlkp.

KONKURS „TIME GATE"

Odpowiedzią na pytanie:

Jak nazywał się cykl gier poprzedzających „Time Gate" jest „Alone in the Dark".

Oto nagrody:

Zegarek na rękę Time Gate wygrał:
Jan Kelner
ul. Powstańców Wielkopolskich 16/8
57-540 Lądek Zdrój

Dwie płytki demo Time Gate:
Dariusz Palmirski
os. Pod Skarpą 19/28
34-100 Wadowice
woj. bielskie

Maciej [illegible]
ul. Kazimierza Odnowiciela 3/5
43-200 Pszczyna

Plakat Time Gate: **[illegible] Samjdor**
ul. Kochanowskiego 45a
33-300 Nowy Sącz

[illegible] z numeru [illegible]

1. ORGIN - to jest producent, [illegible] wydawca - ELECTRONIC ARTS, 2. LONDYN — sorry za błąd w nazwie targów, chodziło oczywiście o ECTS, [illegible] nie o ESTC jak sobie napisałem. 3. POLANIE

Nagrody otrzymują: 1. **[illegible] Potocki** z Biłgoraju - „KOSMOS" (PC) - ufundowany przey firmę **LK AVALON**, 2. **Marcin Rafałowski** z Gubina - „MANAGER PIŁKARSKI" (PC) - ufundowany przez firmę **LK AVALON**, 3. **Łukasz Marecki** [illegible] Chojnowa - „WRATH OF EARTH" (PC CD) - gry shareware ufundowane przez firmę **PEARL**, 4. **[illegible] Filipowicz** z Krakowa - „MASTER MIND" (Amiga) - ufundowany przez firmę **TIM SOFT**, 5. **Łukasz Zawadzki** z Tarczyna - „DR. MAD" (C-64, kaseta) - ufundowany przez firmę **TIM SOFT** 6. **Jakub Krysiewicz** z Choroszcza -„KLEMENS" (C-64, dyskietka) - ufundowany przez firmę **[illegible] SOFT**

KONKURS „3 pytania"

Przypominam, że trzeba odpowiedzieć na trzy proste pytania. Oto one:

1. W czyją postać wcielasz się w grze „BAD MOJO"?
2. Jaka firma wyprodukowała grę „SHELLSHOCK"?
3. Jak naprawdę ma na imię JASIO z naszej redakcji.

Możliwe odpowiedzi: Zenek, Marcin, czy Andrzej?

Nagrodami w konkursie są:

1. POL-GOL (PC) - ufundowany przez firmę **ADERSOFT**
2. ŚWIAT WINDOWS (PC CD) - ufundowany przez firmę **PEARL**
3. BMX SIMULATOR (AMIGA) - ufundowany przez firmę **[illegible]**
4. PRELUDIUM (AMIGA) - ufundowany przez firmę **ATARES**
5. GWIEZDNY MAMAGER (C-64) - ufundowany przez firmę **LK [illegible]**

UWAGA! Ja nie proszę, ja Was błagam, piszcie jaki sprzęt posiadacie!

Kartki pocztowe [illegible] prawidłowymi rozwiązaniami, należy przesyłać na adres redakcji.

PRENUMERATA

Firma COMPUTER GRAPHICS STUDIO jest wydawcą następujących czasopism komputerowych:

AMIGA COMPUTER STUDIO, GRY KOMPUTEROWE, CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA, [illegible] od czerwca także PC GAMER PO POLSKU i PC GAMER PO POLSKU EDYCJA CD.

Na wszystkie wyżej wymienione tytuły prowadzimy prenumeratę redakcyjną.

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

Odeszliśmy od praktyki zamieszczania w każdym numerze pisma blankietu na prenumeratę, ponieważ w niektórych placówkach pocztowych nie są one honorowane. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy taki blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić, zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się adres zamawiającego — imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3 lub 6 kolejnych numerów.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism w prenumeracie.

AMIGA COMPUTER STUDIO — 2.50 zł/1 egz.
GRY KOMPUTEROWE — 2.20 zł.
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA — 2.50 zł.
PC GAMER PO POLSKU (bez CD) — 2.95 zł.
PC GAMER PO POLSKU EDYCJA CD — 11.95 zł.

[illegible] ZAMAWIAĆ [illegible] NUMERY GIER KOMPUTEROWYCH

Żeby zamówić archiwalny numer naszego pisma, należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy będącą sumą cen detalicznych zamówionych numerów plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na stronie 35. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł za wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, a wynoszą one: 0,75 gr. za wysyłkę 1 egz., 1,00 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

[illegible] TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł + 1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych — przy zamówieniu dopisać „rocznik".

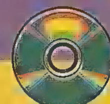
Cena rocznika '95 wynosi tylko 15,00 + 1,50 zł.

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:

PKO B.P. XII O/W-wa
1629-314295-136.

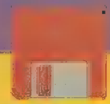
LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W CZERWCU NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY [illegible]



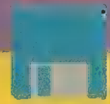
TOP 10 PC CD-ROM CZERWIEC

1. .... DUKE NUKEM [illegible]
2. .... CIVILIZATION II
3. .... [illegible] FOR [illegible]
4. .... WARCRAFT II
5. .... EF:2000
6. .... SILENT [illegible]
7. .... [illegible] COMMANDER IV
8. .... [illegible] OF MIGHT [illegible] MAGIC
9. .... TOP GUN
10. .... [illegible] KNIGHT [illegible]



TOP 10 PC 3.5" HD CZERWIEC

1. .... ŚWIRUS
2. .... POLANIE
3. .... BASTION
4. .... F—29 RETALIATOR
5. .... SKAUT KWATERMASTER
6. .... KAJKO I [illegible]
7. .... ISHAR III
8. .... [illegible] KRWI
9. .... HANNIBAL [illegible]
10. .... TEENAGENT



TOP 10 AMIGA CZERWIEC

1. .... [illegible] POLSKI
2. .... [illegible]
3. .... RAJD PRZEZ POLSKĘ
4. .... SUPER [illegible]
5. .... FLIGHT OF [illegible]
6. .... SENSIBLE WORLD [illegible]
7. .... [illegible]
8. .... OLIMPIADA '96
9. .... SHADOW FIGHTER
10. .... [illegible] KWATERMASTER

DOOM MANIA

DUKE NUKEM 3D [illegible] premierę. Jednak od [illegible] szone. [illegible] już na „Quake'a”, a [illegible] się „Dooma”. [illegible] jej [illegible] niż [illegible] kilka odcinków [illegible] wszyscy [illegible] „Dooma” na [illegible] i [illegible]. A więc zaczynamy!

EPIZOD I

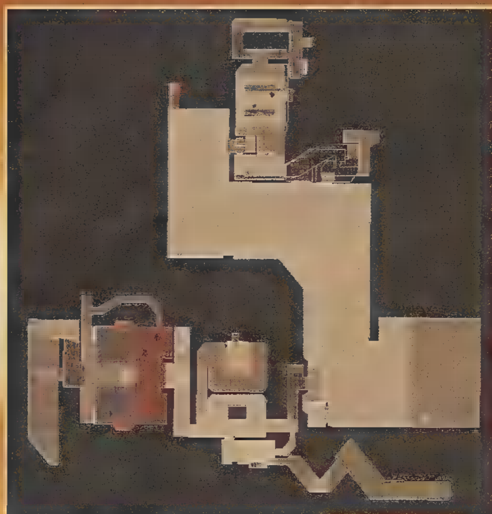
[illegible]

PORADY OGÓLNE

Strzelaj do beczek, gaśnic i żółtych pojemników — wybuchając mogą rozwalić ściany (sekretne przejścia i pomieszczenia) i przeciwników. Pamiętaj, żeby nie stać za blisko, bo też oberwiesz. Ściany z charakterystyczną pajęczynką pęknięć niszcz „grubszą” bronią. Korzystanie z WC oraz picie wody (z dowolnego źródła) podnosi poziom energii. Próbuj otwierać wszelkie szafki, kolorowe pulpity i ekrany oraz ściany różniące się kolorem od pozostałych. Strzelając w turbiny wentylatorów i kratki wywietrzników, zyskujesz możliwość wędrówki wewnątrz szybów wentylacyjnych. Na ścianach w ciemnych pomieszczeniach można znaleźć podpowiedzi — odczytasz je za pomocą noktowizora.

DUKE NUKEM 3D

CZĘŚĆ 1



[illegible]



[illegible]



GIEŁDA

Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, pod warunkiem, że nie służą celom zarobkowym i w jawny sposób nie pozostają w konflikcie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. W związku z tym prosimy nie przysyłać nam ogłoszeń treści: „1500 programów na PC - wymienię lub sprzedam". Zgłoszenia o podobnej treści od razu trafiają do kosza.

SPRZEDAM

▪ Sprzedam nowe Sony PlayStation na gwarancji. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym. Cena 1060 zł.
tel. (096) 321-36-77 lub 32-71-882.
72-600 Świnoujście
ul. Staszica 13/1

▪ Sprzedam:
1. Segę Game Gear + 3 cartrige (Sonic, Super GP, Kolumns) za 330 zł.
2. Pegasus model IQ — 502 + pistolet + 2 cartrige (42in1, Srebna czwórka) za 120 zł (do uzgodnienia).
3. 3 gry do Nintendo (Ice Hokey, Tunderscade, Turtles 3) w cenie 30 zł, pistolet do Nintendo za 35 zł oraz oryginalną grę do Game Boya (Darkwing Duck) za 43 zł.
Maciej Żurawiński
Kobyłka koło Warszawy
tel. 786-14-18

▪ Sprzedam Segę 16-bit + sześć cardrige'y. Cena 550 zł (lub zamienię na coś innego).
Jarosław Janeczko
ul. Kędziora 3/39
39-300 Mielec
tel. (0196) 29-43

▪ Sprzedam Amigę 1200 z monitorem kolorowym Commodore 1085 stereo + mysz, joystick, 70 dyskietek. Cena 1800 zł.
Marcin Folczyk
ul. 3 Maja 37/2
38-200 Jasło
tel. 622-05

▪ Sprzedam orginalnego IBM XT (1 MB Ram, HDD 8 MB, 1xFDD 360 kB, Hercules, Multi I/O, monitor, Dos 3.30, klawiatura, literatura) — 300 zł. Cena do uzgodnienia.
Jacek Zawisza
ul. B. Chrobrego 22/1
41-106 Siemianowice Śl.
woj. katowickie
tel. 1285-995

▪ Sprzedam lub wymienię gry do Segi Mega Drive:
Ecco the Dolphin 2 — 65 zł, Beauty and the Beast — 45 zł, Double Dragon 3 — 75 zł, 5in1 (sportowe) — 70 zł, Turtles Tournament Fighters — 75 zł.
Mateusz Kosmacz
ul. Powstańców 2
63-930 Jutrosin
tel. 554

• Sprzedam obudowę Mini Tower ze stacją dysków 3.5"/1.44 MB — Mitsumi (nie używane) za 140 zł oraz 3 cartrige do Pegasusa.
Maciej Żurawiński
Kobyłka koło Warszawy
tel. 786-14-18

▪ Sprzedam konsolę Pegasus typ MT777DX, razem z 1 joypadem, kablami podłączeniowymi i cartridgem 3in1 (Aladdin 2, Double Dragon 3, Bidlle of Jcarus). Cena 100 zł.
Osoby z dalszych miejscowości proszę o korespondencję listowną. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym.
Damian Wolański
74-406 Namyślin 57
Woj. Gorzów Wlkp.

▪ Sprzedam gry na PC CD: EF2000, Phantasmagoria, King's Quest 7, Last Bounty Hunter, Woodruf, Wing Commander 4, Mad Dog 2, Fatal Racing, Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate. Karta muzyczna SB16. Ceny do ustalenia, możliwość wymiany.
Wojtek Łysak
ul. Kossaka 34/76
41-207 Sosnowiec
tel. (032) 194-16-55

• Sprzedam lub wymienię gry na konsolę Playstation: Doom — 170 zł, Rayman — 180 zł, Wipeout — 170 zł, Total NBA 96 — 210 zł.
Paweł Gostyński
ul. Jodłowa 12
61-427 Poznań
tel. (061) 300-166

▪ Kody do gier — 10 gr, ułatwienia do gier — 40 gr. Dobra jakość. Pisane na maszynie.
Przemek Hubica
ul. Leszczynowa 1
21-350 Międzyrzec Podlaski
tel. (057) 71-36-10

▪ Sprzedam Segę Master System 2, gwarancja + gry — Sonic, Shinobi 2, F-16 Fighter + kable + zasilacz + 3 joye. Cena ok. 2 mln. Lub wymienię na używaną Segę 16 bit, albo Snesa. Dopłacę 160 zł, szczegóły:
Remigiusz Buczek
ul. Staszica 28/11
57-100 Strzelin
tel. (0725) 22-919

▪ Sprzedam Jaguara na gwarancji + gra + joypad — 450 zł. CD-ROM + 4CD — 450 zł. Razem 900 zł, wymienię na inny sprzęt np. PSX — dopłacę. Dyskietki 2HD Verbatim 1 szt. — 13 tys. Orginalne gry PC 3.5": Tajemnica Statuetki — 10 zł, Sink or Swim — 10 zł. Joystick PC — 12 zł, Atari 200 XE + CA12 + joystick + 7 orginałów — 70 zł.
Marcin Naglik
ul. Kościuszki 5/14
62-200 Kalisz
tel. (062) 57-79-72

▪ Sprzedam lub zamienię grę na Jaguara — Cybermorph w cenie 80 zł. Oczywiście gra jest nowiutka.
Dariusz Pawluczuk
21-507 Bohukały 68
Woj. Bielskopodlaskie
tel. (75)17-17

▪ Sprzedam Segę Mega Drive 2 + joypady, 3 cartridge (Mortal Kombat 3, Primal Rage, Fifa Soccer 96). Cena 4.5 mln. (450 zł).
Artur Rurka
ul. Wolska 54
05-119 Legionowo
tel. 774-24-05 (po 16-tej).

▪ Sprzedam lub wymienię grę Firestorm Thunderhawk 2 (150 zł) na konsolę Sony Playstation.
Marek Rzącz
ul. Szpitalna 6
42-800 Myszków

▪ Sprzedam Atari Jaguar na gwarancji z dwiema grami: Cybermorph i Alien vs. Predator + kabel RGB stereo.
Dariusz Zysk
ul. Ks. Janusza 1 7/29
18-404 Łomża

▪ Sprzedam gry na PC: Mortal Kombat 3 - 100 zł, Command & Conquer - 100 zł, Mortal Kombat 2 - 50 zł, Big Red Adventure - 45 zł, Theme Park - 45 zł, Hand of Fate - 45 zł, TeenAgent - 30 zł, Sołtys - 20 zł.
Grzegorz Orlonek
Al. Niepodległości 17/1
69-100 Skubice
tel. (09558) 33-75

• Sprzedam Segę Saturn (jesień 95). Cena 1200 zł. Gry na Saturna: Virtua Fighter - 200 zł, Daytona USA - 200 zł, Panzer Dragon - 200 zł, Clockwork Knight - 200 zł.
Sławomir Sidorow
ul. Staszica 5/68
21-010 Łęczna
tel. (0-81) 62-14-31 (po godz. 20).

▪ Sprzedam Atari Jaguar + joypad + kable i zasilacz + 2 gry: Cybermorph i Alien vs Predator. Cena 900 zł (w cenę jest wliczony koszt ewentualnej przesyłki pocztowej). Gwarancja do 27.12.96 r. Lub zamienię na 386, monitor 14" kolor, 4 MB RAM.
Tomasz Dyrda
Siepraw 837
32-447
Woj. Krakowskie

▪ Sprzedam A600 w dobrym stanie + joystik + myszka + 100 dyskietek z pudełkiem lub oddzielnie. Orginalne programy Englisch Tester — 12 zł, Europa — 5 zł.
Marek Trębicki
ul. Kurpiowska 211
08-101 Siedlce
tel. (025) 290-46

▪ Sprzedam czytnik CD-ROM x2 Panasonic (cena wywoławcza 150 zł) oraz kartę muzyczną 16 bit, 48 kHz (cena 100 zł). Również gry na PC CD: Noctropolis, Megarace, Discworld, 7'th Guest, Cyclones i Dragon Lair CD — sprzedam je lub wymienię na inne.
Dariusz Mietlicki
ul. Kolska 12/18
87-800 Włocławek
tel. (054) 34-39-78

▪ Sprzedam Amigę 1200 z zainstalowanym dyskiem twardym 250 MB „Caviar" oraz oprogramowanie i literaturę cena 1.200 zł.
Piotr Stormowski
ul. Czopowa 10 m 9
80-882 Gdańsk
tel. 31-41-85

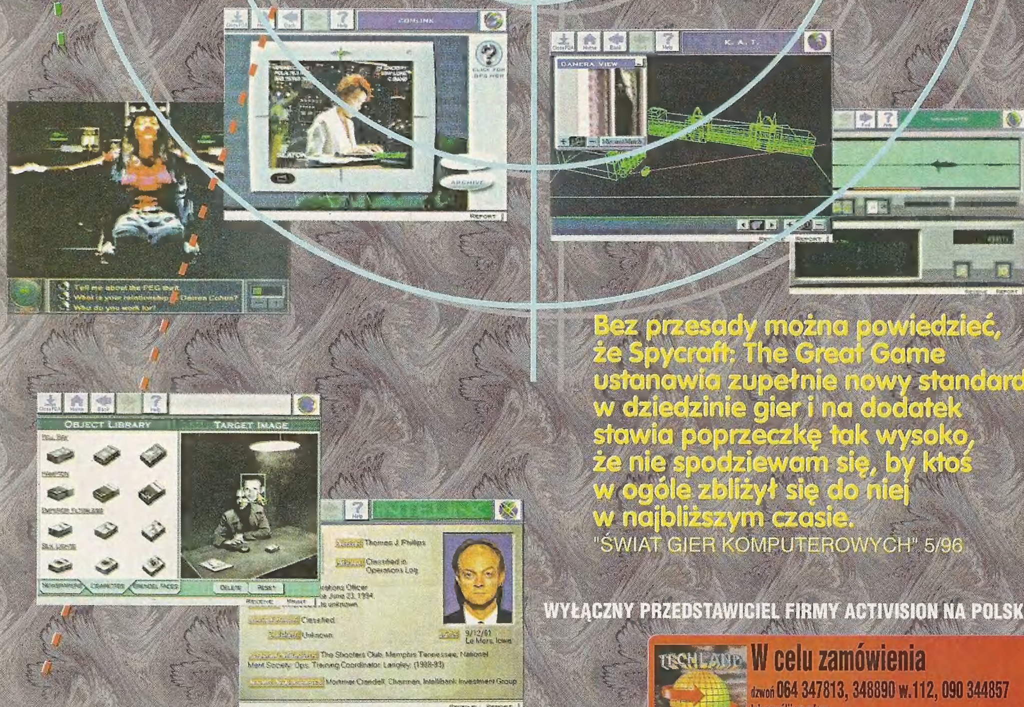
▪ Sprzedam Amigę 500 z 1 MB pamięci CHIP, myszą, 2 joystickami, pokrywą na komputer, pudełkiem na dyski z 72 dyskietkami, modulatorem TV, zasilacz, 3 krążki + (1 gratis) i program do nauki J. Angielskiego. Za kwotę 5.600 000 zł.
Łukasz Ryznar
ul. Lotnicza 4/5
Legnica 59-220
tel. (076) 214-30

▪ Sprzedam IBM PS/1 (czarnobiały monitor) mysz, 5 programów, edytor tekstów, 11 gier: Scorch Earth, Blues Brothers, Magic Island Dizzy Prince the Yolk Folk, Dizzy Fast Food, Dizzy Kwiksnax, Dizzy, The Menager, Predator 2, Wolfenstein, Faty Bears. Za cenę 8.500 zł, możliwość targowania się.
Łukasz Ryznar
ul. Lotnicza 4/5
Legnica 59-220
tel. (076) 214-30

KONKURS FILMOWY
ROZWIĄZANIE

GAME BOY ... przez ... POLAND ... NINTENDO ... 3 m ...

GAME BOY


Bez przesady można powiedzieć, że Spycraft: The Great Game ustanawia zupełnie nowy standard w dziedzinie gier i na dodatek stawia poprzeczkę tak wysoko, że nie spodziewam się, by ktoś w ogóle zbliżył się do niej w najbliższym czasie.
"ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH" 5/96
WYŁĄCZNY PRZEDSTAWICIEL FIRMY ACTIVISION NA POLSKĘ
TECHLAND
W celu zamówienia
dzwoń 064 347813, 348890 w.112, 090 344857
lub prześlij na adres:
TECHLAND, Parczew 105, 163-405 Sieroszewice